CYBERPUNK™

SZEREPJÁTÉK A SÖTÉT JÖVŐBEN

„Bent a chipek és gyorsítók -

Belül jó a zaj -

Bőröm alatt Fém lapul -

Becsatlakozom..."

- Johnny Silverhand



2. 0. 2. 0.

A MÁSODIK KIADÁS

R. TALSORIAN GAMES INC.

Cyberpunk™

SZEREPJÁTÉK A SÖTÉT JÖVŐBEN



„Bert
a chipek
es gyor-
sítók –

Belül jo
a zaj –

Bőrön
alatt Fém
lapul –

Becsábla-
kozom..."

– Johnny
Silverhand

2.0.2.0.

A MÁSODIK KIADÁS

R. TALSORIAN GAMES INC

IMPERIVM

CYBERPUNK



2.0.2.0.
A MÁSODIK KIADÁS

Szerzőgárda és közreműködők

Szerzők
Mike Pondsmith
Colin Fisk
Will Moss
Scott Ruggels
Dave Friedland
Mike Blum (Faxlapok)

Borító
Doug Anderson

Illusztrációk
Justin Chin
Paolo Parente
Chris Hockabout
Sam Liu
Riccardo Crosa
Angelo Montanini
Scott Ruggels
Matteo Resinanti
Mike Hernandez

Tördelés & dizájn
Matt Anacleto
Mike Pondsmith
Diana „Fritz" Goldman
Faxlapok: Janet Piercy és Ted Talsorian
Művészeti szerkesztő: Mike MacDonald

Tipográfia
Diana „Fritz" Goldman
Ted Talsorian

Szerkesztés
Will Moss
Derek Quintanar
Mike Pondsmith
Lisa Pondsmith
Janet Piercy
Rázósabb részek: Ed Bolme

Játéktesztelők
Anders Swenson
Mike Blum
Chris Hockabout
Kevin DeAntonio
Thaddeus Howze
Barton Bolmen
Sean Fitzpatric
Steve Isom
Lucien Stalls
Ian Studebaker
Magnus Seder
Rob Pruden
Brian Perry
Jesse Van Valkenburg
Charlie Moore
Steven Lorenz
Eric Huber
Randy Roosa

A magyar változat készítői

Fordító
Izsóf Gábor

Tördelés
Szigeti Sándor

Nyomdai előkészítés
ECCO Grafikai Stúdió

Korrektorok
Ifj. Kiss József
Kiss Józsefné

Lektor
Nyulászi Zsolt

Project manager
Tóth Victor

Nyomdai munkálatok
M.V. Nyomdaipari, Kereskedő, Szállító és Szolgáltató Kft.
1091 Budapest, Üllői út 91/B
Tel.: 215-5177
Felelős vezető: Mihályházi Vilmos

R. TALSORIAN GAMES INC.

P.O.Box 7356, Berkeley, CA USA 94706

Copyright © 1990, 1991, 1993 R. Talsorian Games, Inc. Minden jog fenntartva. A *Cyberpunk*® az R. Talsorian Games védjegye Minden jog fenntartva a Nemzetközi Szerzőjogvédelmi Egyezmény szerint. Bármilyen hasonlóság a könyvben szereplő eseményekhez, szituációkhoz, illetve személyekhez, szatirikus szándék nélkül való, és kizárólag a véletlen műve. A magyar kiadás joga az Impérium Bt. kizárólagos tulajdona.

Lizának.
Micsoda hosszú, fura utazás áll mögöttünk!

ISBN 963 04 8810 8

TARTALOM

Lélek és az Új Gép 3
Szerepek.....4
Különleges Képességek.....4
Rockerek.....6
Szólók 8
Konzolcowboyok.....10
Technikusok.....12
Médiák 14
Zsaruk 16
Cégesek.....18
Fixerek.....20
Nomádok 22

Cyberpunkosodás 25
Karakterpontok 25
Statisztikák.....26
Ágyútöltelékek 30

Mesék az Utcáról (Életút) 33
Származás és Stílus 34
Családi Háttér.....35
Motivációk és Események.....36
Nagy Problémák, Nagy Nyereségek ...37
Barátok és Ellenségek 38
Szerelmi Élet.....39

Karakterek Kidolgozása 41
Képzettségpróbák 42
Induló Képzettségek.....43
Karrier Képzettségek Listája.....44
Képzettségek Listája 45
Felvehető Képzettségek.....46
A Képzettségek Leírása.....46-53
Új Képzettségek Tanulása 53
FP Szorzók.....53
Még Több FP Gyűjtése 53
Új Képzettségek Fejlesztése 54
Hírnév.....55

A Jövő Felszerelési Tárgyai.....57
Induló Pénzösszeg.....58
Teherbírás.....59
Fegyverek 60
Fegyverek Listája.....61-62
Fegyverek Leírása 62-63
Régi Fegyverek 66
Páncélok, Védőfelszerelések 66
Különleges Felszerelések.....67
2020 Felszereléseinek Listája 68
Felszerelések Leírása.....69-71

Hogyan Kerül Cyber a Punkba ...72
Cyberdivat.....72
Cyberpszichózis.....73
Emberiesség Csökkenés.....73
Cybertechnológiák 75
Cyberware Lista.....76-79
Sebészeti Kódok.....80
Fashionware.....80
Neuralware.....81
Implantok.....84
Bioware.....85
Cyberfegyverek.....86
Cyberoptika.....86
Cyberaudio.....87
Cybervégtagok 88
Cybervégtagokba Építhető Fegyverek...91
Lineáris Vázak.....92
Testpáncélozás 92
Kifogytál A Pénzből? 93

Péntek Esti Véres Testek.....96
Körök és Sorrend 97
Kezdeményezés 97
Fegyverrántás és Kapáslövés.....97
Cselekvések 98
Egynél Több Cselekvés.....98
Támadás Két Fegyverrel 98
Rajtaütés és Lesből Támadás 98
Látótér és Támadás.....100
Sebzés 100
Testrészek Sebzése.....100
Páncélok.....100
Fedezék használata 102
Fizikum Módosító.....102
Sérülések.....103
Ájulás/Sokk Mentődobás 103
Mentődobás Halál Ellen 104
Támadások Végrehajtása 105
Célzófegyverek 105
Automata Fegyverek 105
Különleges Célzófegyverek.....106
Sugárfegyverek 107
Területre Ható Fegyverek 108
Smasszerpuskák 108
Gránátok.....109
Lángszórók 110
Rakétagránátok.....110
Rakéták.....110
Robbanóanyagok.....110
Molotov-Koktél 111
Közelharc 111
Harcművészetek és Verekedés 111
Kitérés 112
Hárítás.....112
Sebzés Közelharcban.....112
Monopengék, Monofegyverek 112
Járművek a PEVT-ben 112
Harc Járművekkel 112
Járművek Rongálódása 112

Trauma Team 115
Stabilizálás 115
A Halál Stádiumai.....115
Gyógyulás 116
Elsősegély.....116
Orvoslás 116
Gyógyulást Serkentő Kábszerek ...116
Nanotechnológia 117
Sebészi Beavatkozások.....117
Pótlólagos Sebészet 118
Trauma Team 119
Szervbankok.....120
Tápoldatban Növesztett Szövetek 120
Testszabászat 120
Egzotikus divat 121

Kábítószerek.....122
Kotyvaszd magad 123

Konzolcowboyok.....127
A Hálózat Geográfiája 128
A Hálózat szigetei.....129
Régiók 129-130
Távolsági vonalak 130
Mátrixvadon.....131
NetWatch.....131
BBS-ek.....131
Felszerelések.....131
Interface 132
IKON-ok 132
Interface csatlakozók 132
Cyberdeckek.....133
Deckek Fejlesztése.....134
Deck Opciók.....134
Programok 137-141
Becsatlakozás 141
Programok listája 142-143
Nyomulás a Hálózatban 144
Biztonsági Fokozatok 144
Nyomkövetés.....145
Alrácshálózatok.....145
A Menü 149
Harc 151
Kezdeményezés.....151
Körök és Cselekedetek.....151
Hatótávolság.....152
Mozgás 152
Álcázás és Lopakodás.....152
Támadás rendszerek és cyberdeckek ellen.....152
Személy-elleni támadások.....153
Támadás programok ellen 153
Vezérlő és Felhasználói programok .153
AdatErődök Tervezése 154
Mesterséges Intelligenciák Játszása 155
AdatErődök Építése Gyorsan.....164
Programozás 101 167
Ott a Képzeletben 170

Mindenről ami Sötét és Cyberpunk 175
Sokkoló Jövő 176

Hogyan Játsszunk Cyberpunkot 186

Sose Add Fel: Egy Cyberpunk történet/kaland.....190

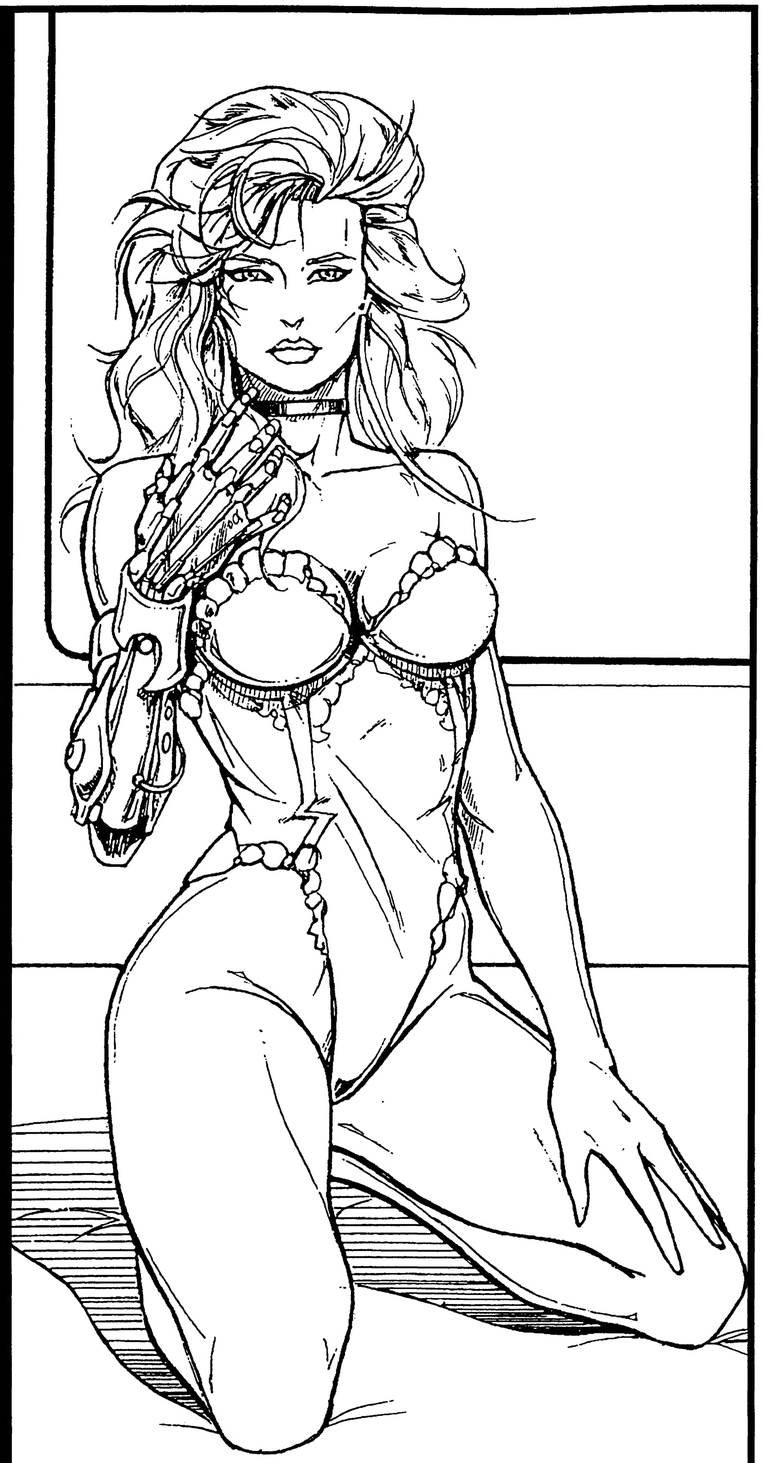
2020 Megacégei 201
Cégprofilok 209

Night City 216
Események 220
Személyiségek 222

Érzetek a City-ből.....224

Faxlapok 232

SZEREPEK
KARAKTEREK
ÉLETÚT
FELADATOK ÉS KÉPZETTSÉGEK
FEGYVEREK
VÉDŐFELSZERELÉSEK
FELSZERELÉS
CYBERCUCCOK
HARC
ORVOSLÁS
HÁLÓZAT



PILLANTÁS A JÖVŐBE

Légy Cyberpunk, és akkor üstökön ragadod és nem ereszted a technológiát. Akkor nem félsz kipróbálni magadon a legújabb „fejlesztéseket", a cybercuccokat és a génsebészetet. Interface aljzatokat hordasz a csuklódban, fegyvereket a karodban, lézereket a szemedben, biochip programok üvöltenek az agyadban. Eggyé válsz az autóval, amit vezetsz, a kopterrel, amivel repülsz, a fegyverrel, amivel tüzelsz. Fejest ugrasz a Hálózatba, fénysebességgel száguldasz át az AdatErődök és Mesterséges Intelligenciák végeláthatatlan szövevényén. Kibernetizált ujjaiddal komputerizált zárakat törsz fel; felpiszkált érzékeiddel a Jövőbe látsz.

1. RÉSZ A LÉLEK ÉS AZ ÚJ GÉP

A Cyberpunk világa veszélyes és erőszakos, tele emberekkel, akik szíves örömest letépik a karodat és felzabálnak. A jó és a rossz bevett fogalmát itt a „célszerűség értékrendje" helyettesíti – azt teszed, amit a túléléshez tenned kell. Ha utad során valami jót is cselekszel, az remek.

De ne számíts rá.

A Cyberpunk karakterek kemény, komor világ túlélői, akik számtalanszor kerülnek választ elé élet és halál között. Rajtuk áll, hogyan döntenek – romos világban kóborló alattomos állatokként végzik, vagy sikerül megőrizniük valamit emberi mivoltukból. A *Cyberpunk* karakterek a pocsék szituációk hősei, akik megpróbálják jobbá (vagy legalább túlélhetővé) tenni saját helyzetüket. Akár bűncselekmények árán, akár a törvénnyel szemben; ha muszáj, a forradalmat is kirobbantják – az igazi *Cyberpunk* karakternek van oka lázadni. Neked, *Cyberpunk* szerepjátékosnak is lázadnod kell: találd meg az okot, és menj el érte a végsőkig!

„Mindig mindent nyomj fel a maxra. Ez a Cyberpunk módija."
– Johnny Silverhand

Ez a *Cyberpunk* szerepjáték lényege – a karaktert megfelelően idegenszerű, cinikus-de-mégis-idealisztikus stílusban játszani. Akár bőrbe bújt motorost alakítasz acélkarmokkal, akár talpig szaténban, legmodernebb cyberoptikákkal nyomuló befutott divattervezőt, szükséged lesz egyfajta vagányságra – egyfajta érzékre önmagad megformálásához. Hogy beilleszkedj a 2000-es évek világába, a következő három koncepciót kell elsajátítanod:

PILLANTÁS A JÖVŐBE

„Nem vagyok sem ember / sem gép,
Csak kettő között valami pép,
Forró szerelem / frankó dinamó,
Tenyerelj a gombra, eressz szabadon."
Minden percét szeretem
1984 Zomba Enterprises Inc. (ASCAP)

Szóval *Cyberpunk* akarsz lenni? Vagy csak úgy szeretnél kinézni?

Mielőtt kimásznál a hálózsákodból, hogy belevágj, néhány dolgot tisztáznunk kell. Először is, kezdjük magával a névvel. A *Cyberpunk* két szóból jött létre. A *Cyber* – a kibernetika fogalmából, más néven a hús és a gép fúziójából, a *Punk* – a korai '80-as évek rockzenei irányzatából származik, amely nihilisztikus formában éltette az erőszakot és a társadalom elleni lázadást. A kifejezést az Összeomlás-előtti időkben azon írók csoportja népszerűsítette, akik erre a fajta techno-vegyelék science-fictionra specializálódtak. Munkáik jellegzetessége a rock, pop, szex, kábítószerek és a legcsúcsabb, legvágányabb technológia modern keveréke volt – rendszerint valahová a testedbe ültetve. A '80-as évek cyberpunk hőseinek ostípusai a Poszt-holokauszt világban kóborló technobarbároktól egészen a dizájner testű, bechipezett agyú milliomosokig terjedtek.

Itt 2020-ban, a mi felvilágosult nézőpontunkból mindez meglehetősen lefutott dolognak tűnik. Végül is, ezt a cikket valószínűleg a személyi kompüteredben keresztül hívtad le, amit egy Kiyoshiru-1300A interface kábellel csatlakoztattál közvetlenül a csuklóaljzataidhoz. Ugyanígy szoktad használni a háztartási gépeket, amikor kávét csinálsz magadnak, és a Benz-edbe is „bekötöd magad", ha kedved szottyan lehajtani a sarki boltba. Meg kell értened – 1987-ben mindez még csak a képzeletben létezett. Senkinek sem voltak aljzatai, a Lunát sem hívhattad fel a cellulláris telefonodról. A dizájner-drogok még nagyon is illegálisak voltak, a legtöbb város utcáján pedig páncéldzseki nélkül sétálhattál. Még a Hálózat sem létezett.

Most már tudjuk, hogy alaposan megváltoztak a dolgok. A történelemkönyvekben részletesen olvashatsz az 1994-es Válságról, amikor az Euro-Kartellek beindították a Világtőzsdét, és az Egyesült Államok és a régi Szovjetunió összeomlott.

Azokban az időkben mindkettő szuperhatalomnak, és nem az *Európai Ürvédelmi Ügynökség* éber tekintete előtt nukleáris fegyverekkel hadonászó, túlfegyverkezett másodhegedűsnek számított. Amíg a Tycho-kolónia tömegkilövői készek sziklákat dobálni Moszkvára és Washingtonra, valószínűleg elkerülhetjük a nukleáris háborút, amire 1944 óta mindenki számított. Végül is, a sziklák olcsóbbak!

Mostanra természetesnek tűnik, hogy többé-kevésbé mindent az óriáscégek

irányítanak, amelyek akár magukban is önálló kormányok lehetnének. Egyetlen útlevéllel bárhova eljuthatsz – ebben legalább egységes lett a világ. A legtöbb nemzet fizetőeszközei egymáshoz viszonyítva stabilizálódtak, és az Eurodollár a világ fizetőeszközévé vált. Senki sem panaszkodik többet az életfogytig tartó vállalati munkaszerződések vagy az uniók eltörlése miatt. Ez volt a stabil, biztonságos társadalom ára, értve?

Végtére is, élhetnél a Projektekben. Nyolcezer lakással háztömbönként, tizenhatan nyomorogva egy lakómodulban, fejadag-chipeken osztozva hetente, hogy egyáltalán kaját vásárolhassatok? Persze, ez valahogy nem a legjobb élet, nem is beszélve a bevásárlóközpontokban lődörgő booster-bandákról, és a szervezett bűnözésről, de rendszerint még ez is sokkal jobb, mint az Utcára kerülni. A mega-elővárosoknak legalább vannak bérelt cégzsarui (oké, bérelt cégzsaruk, de olcsóbbak, mint előre leszurkolni az eurót egy saját Szólóért!) Mellesleg a média-hálózatok biztosra mennek, nekik is jó, ha minden lakásban van TV, rádió és érzék-visszacsatolásos rendszer – szóval mindig lesz mivel agyonütnöd az időt szombat esténként.

Hol is tartottunk? Oh, persze – *Cyberpunk* akarsz lenni.

Kapsz még némi háttér infót, hogy átgondolhasd az egészet. Amikor a Mozgalom nagy öregjei először írni kezdtek a cyberpunk műfajban, valahogy úgy gondolták, hogy a legtöbb dolguk sosem történik vagy történhetne meg a közeljövőben. Senki sem tudta, hogy a '80-as évek vége felé Nyugat-Németországban már fejlesztik az „organikus" áramköröket, és az Egyesült Államok Légiereje mentális vezérlésű fegyverrendszerekkel kísérletezik. A szintetikus myomar izomrostokat még éppen csak használni kezdték a végtagprotézisekhez, és az 1990-es években csak nagyon kevés ember láthatta előre a bennük rejlő lehetőségeket, azt, amikor az organikus chipekkel ellátott karok és lábak valósággá válnak. Volt akkoriban néhány primitív kísérlet a génsebészettel – olyanok például, mint a Frostban-tervezet, és néhány új kukoricafajta előállítása – semmi olyasmi, mint a génmanipulációval létrehozott állatok, amelyeket majd a marsi kolóniák terraformálásánál használni fogunk.

Az új technológiának körülbelül tizenöt évre volt szüksége, hogy felzárkózzon az írók látomásaihoz. Először a hadsereg kezdett cybertechnológiát alkalmazni „tökéletes katonák" és pilóták létrehozásához. A kutatások néhány mellékterméke végtagprotézisekhez, látószervekhez és más mesterséges testrészek előállításához vezetett. Az organikus áramkörök közvetlen kapcsolatot tettek lehetővé az ember és a komputer között. A mostanára világméretűvé terebélyesedett Hálózat alapjait fejlett kommunikációs technikával és műholdas összeköttetéssel fektették le. Ahogy minden egyes új technológiai vívmány a helyére

1) Legyen Stílusod!
Nem számít, mennyire jól csinálsz valamit, amíg jól nézel ki, miközben csinálod. Ha elcseszed, higgyék azt, hogy pontosan így tervezted. A ruhák és a fazon általában nem számít egy kalandjátékban – ebben a világban egy bőrutánzat páncéldzseki és egy tükröző napszemüveg komoly tekintélyt kölcsönöz.

2) Lényeg a Pózolás
Ez az igazság. Gondolkodj veszélyesen és veszélyessé válsz; gondolkodj gyengén és gyengévé válsz. Ne feledd, a 2000-es években mindenki nagy halom halálos hardware-rel és implanttal mászkál. Hiába feszítesz a klubban, nem lesznek elájulva az új H&K smart-fegyveredtől, hacsak nem vágsz hozzá olyan pofát, mint aki azt is tudja, hogyan használja – és ég a vágytól, hogy meghúzza a ravaszt.

A SZABÁLYOK:
„1) Legyen stílusod.
2) Lényeg a pózolás
3) Élj veszélyesen.
4) Szegd meg a szabályokat."
– Ripperjack

Sose lépj be egy helyiségbe, ha bevonulhatsz! Sose bámulj valakire, amíg elő nem vetted a „leggyilkosabb" pillantásodat! Használd az „Én rossz vagyok, te nem" mosolyodat! Ne a lakásodban vagy a lakómodulodban ücsörögve várj a következő melóra. Mozgás, vedd célba a klubokat és szórakozóhelyeket! Légy mindig ott, ahol a nagy buli készül!

3) Élj Veszélyesen!
Ahogy a szerencsevadászok és a nagystílű fickók élnek. Veszélyesen élni annyit tesz, mint kockára tenni a pénzedet, a nevedet, vagy akár az életedet. Valami olyasmiért, mint egy magasztos eszme, vagy a nagy dohány. Mint Cyberpunk, mindig mássz bele a dolgok közepébe, szíts lázadást, légy te a tűzgyújtó! Csatlakozz igaz ügyekhez és harcolj értük! Sose vezess lassan, amikor gyorsan is hajthatsz. Vesd magad a veszély kellős közepébe! Nem mehesz mindig biztosra! Sose lazíts, hozd ki a szituból a maximumot.

SZEREPEK: A CYBERPUNK Szerepjátszás alapjai

A *Cyberpunk* világa barbár és kifinomult, modern és retrográd dolgok keveréke. Fotómodell szépségűre szabott technikusok nyomulnak páncélba öltözött országúti harcosokkal vállvetve, a Poszt-holokauszt innenső oldalán a legforróbb táncklubokban, a leglazább bárokban és a legsötétebb sikátorokban. Ebben a világban minden karakter egy **Szerepet** – afféle személyiségéhez legközelebb álló arcot – játszik. A *Cyberpunkban* 9-féle Szerep létezik: **Rocker, Szóló, Konzolcowboy, Céges, Technikus/Orvostechnikus** (röviden Orv-Technikus), **Zsaru, Fixer, Média** és **Nomád.** Ezek közül kell választanod egyet.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A **Különleges Képességek** olyan jártasságok, amelyeket kizárólag bizonyos karakterek használhatnak. A Rockerek például *Karizmatikus Vezetőkészséggel* rendelkeznek, aminek segítségével hatalmas befolyást gyakorolhatnak a rajongóikra. Használatuk hasonló a képzettségekéhez (lásd később): valamelyik közönséges tulajdonságodhoz kell hozzáadni az értéküket.

A Rockerek Különleges Képessége: Karizmatikus Vezetőkészség.
A Rockerek különleges képességük négyzetének a 200-szorosára rúgó tömeget képesek megmozgatni, befolyásuk alá vonni.

A Szólók Különleges Képessége: Harcérzék.
Hozzáadódik a Szólók minden *Kezdeményezés* és *Éberség* dobásához. Ezáltal ők reagálnak a leggyorsabban a harci szituációkban.

A Konzolcowboyok Különleges Képessége: Interface.
Azt határozza meg, hogy a Konzolcowboy mennyire hatékonyan képes manipulálni az Interface programokat, illetve működtetni a **Menü** funkcióit; például a *Távirányítás Keresése, Program Futtatása, Távirányítás, Távolsági Hívás, Létrehozás* és *Törlés* parancsokat. Más játékosok is beléphetnek a Hálózatba, de nem használhatják közvetlenül a Menüt.



A Technikusok Különleges Képessége: Berhelés.
Ez amolyan általános szerelői képzettség, lehetővé teszi a Technikusoknak, hogy átmenetileg bármit helyrepofozzanak és átalakítsanak, Berhelés × 1K6 fordulóra.

Az OrvTechnikusok Különleges Képessége: Orvoslás.
Ezt a képzettséget a komolyabb sebészeti és orvosi beavatkozásoknál használják.

A Médiák Különleges Képessége: Szavahihetőség.
Ez a képesség arra való, hogy elhitethesd az emberekkel a mondandódat, amikor adásban vagy.

A Zsaruk Különleges Képessége: Tekintély.
Ezzel a képességgel hatósági személyként léphetsz fel: megfélemlíthetsz és befolyásolhatsz másokat.

A Cégesek Különleges Képessége: Befolyás.
A Befolyás a Cégeseknél azt jelzi, mekkora hatalommal rendelkeznek vállalatuk erőforrásai felett. Az igényelt eszközök természetétől függően egyfajta Meggyőzés/Rábeszélés képzettségként alkalmazzák.

A Fixerek Különleges Képessége: Seftelés.
Emberek, információk stb. felhajtásának a képessége. A *kapcsolatszerzés* magasabb formájának felel meg (lásd Életút, 33. old); nem csak egyetlen személyt ismersz, hanem mindenhol vannak kapcsolataid. A játékban a *Seftelés* sikeres használatával hajthatod fel, és szerezheted meg a keresett személyeket vagy cuccokat.

A Nomádok Különleges Képessége: Család.
A Nomádok annyi Családtagot hívhatnak segítségül, amennyi Különleges Képességük 2×-ese.

kattant, valamiféle kultúrális technosokk állt be.

Technosokk: Akkor következik be, amikor a technológia fejlődési sebessége meghaladja az emberek felfogóképességét, vagy azt, hogy beilleszkék a változásokat mindennapi életükbe. Az emberek hirtelen elvesztik önuralmukat, irracionálisan, erőszakosan kezdenek viselkedni. Családok szakadnak szét; kapcsolatok bomlanak fel, mindenki tehetetlennek érzi magát. Végül az egész társadalom mozdulatlanná dermed, és a tömegpszichózis áldozatává válik. Ezt hívjuk mostanában az Összeomlásnak.

Három nagyobb válaszunk volt a technosokkra. Az emberek azon elsöprő többsége, akiknek fenekestül felfordult és megváltozott az élete a vívmányoknak köszönhetően, passzívan várta, hogy vezetőik megmondják, mihez kezdjenek. Egy kisebb csoport megpróbálta visszafordítani az idő kerekét, megalapítva azt a társaságot, amit Neo-Luddita mozgalomnak nevezünk. Az utolsó társaság úgy döntött, hogy fejest ugrik a jövőbe. Az 1980-as művek vízióit választották útmutatóul, ők alapították meg azt a mozgalmat, amit most *Cyberpunknak* hívunk.

Oké, most már készen állsz.

Légy Cyberpunk, és akkor üstökön ragadod és nem ereszted a technológiát. Akkor nem félsz kipróbálni magadon a legújabb „fejlesztéseket", a cybercuccokat és a génsebészetet. Interface aljzatokat hordasz a csuklódban, fegyvereket a karodban, lézereket a szemedben, biochip programok üvöltenek az agyadban. Eggyé válsz az autóval, amit vezetsz, a kopterrel, amivel repülsz, a fegyverrel, amivel tüzelsz. Fejest ugrasz a Hálózatba, fénysebességgel száguldasz át az Adat-Erődök és Mesterséges Intelligenciák végeláthatatlan szövevényén. Kibernetizált ujjaiddal komputerizált zárakat törsz fel; felpiszkált érzékeiddel a Jövőbe látsz.

Cyberpunknak lenni másfelől viselkedési stílust is jelent. A legmenőbb ruhákat hordod, fontos embereket ismersz, és a megfelelő társaságot majmolod. Bűncselekményeidet a legválogatottabb klubokban és bárokban tervezed; ellenségeid céghadseregek, cyborgokból álló motorosbandák, profi bérgyilkosok és komputerekbe drótozott Hálózat-zsokék lesznek. Fegyvereid a hidegvér, a rátermettség, (az olykor színlelt) bátorság, és a Minami 10-es smart-fegyver a csípődön.

Készen állsz? Hát persze. Már alig várod.

Most már *Cyberpunk* vagy.

CYBERPUNK

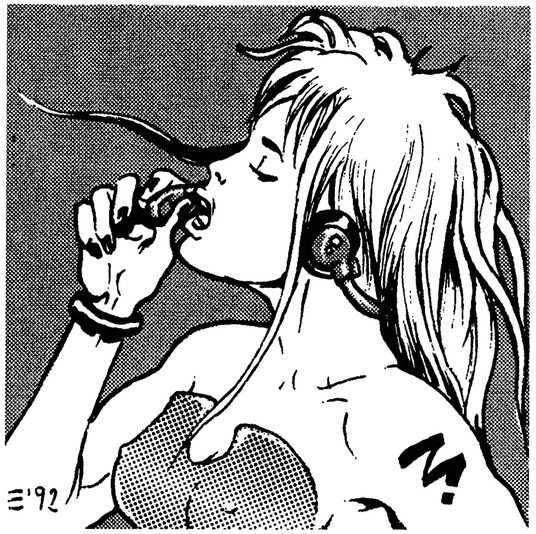
ROCKEREK

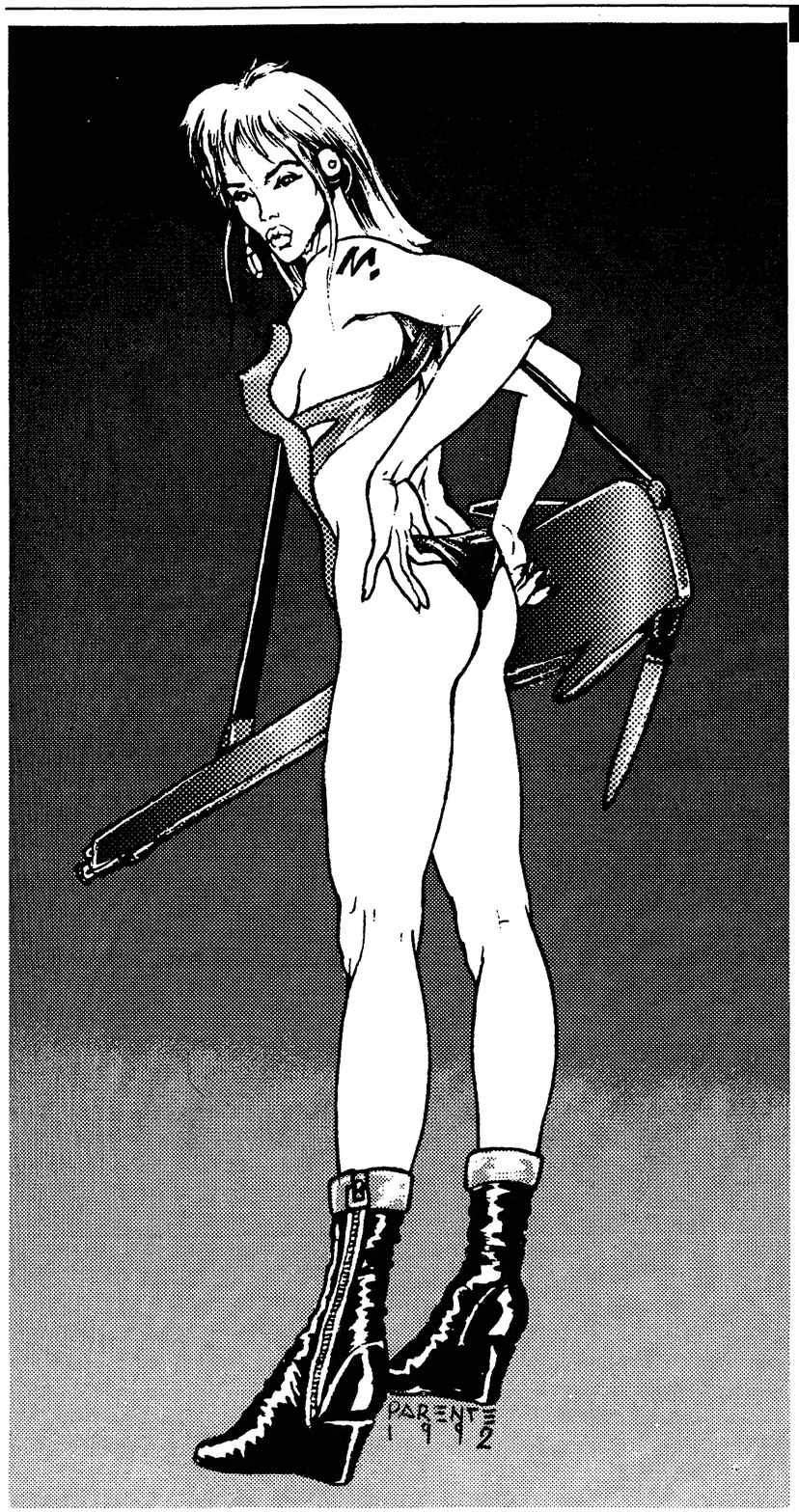
LÁZADÓ ZENÉSZEK, AKIK ZENÉVEL ÉS DALSZÖVEGEIKKEL KÜZDENEK A HATÓSÁG ELLEN

Ha a rocknak élsz, közénk tartozol. A Rocker a 2000-es évek utcai költője, lázadója és szociális lelkiismerete. A hordozható digitális stúdiók, a garázsban is felszerelhető lézerlemez-gyártó cuccok megjelenésével már minden Rocker előállhat a saját üzenetével; helyet kaphat a lemezboltokban, elküldheti műholdakon keresztül.

Az üzenet néha nem pontosan az, amit az óriáscégek vagy a kormány hallani szeretne. Néha egyenesen azoknak mászol az arcába a zenéddel, akik a háttérből irányítják a világot. De nem nagyon izgat a dolog, mert Rocker vagy. Tudod, hogy hivatásod a függetlenségért harcolni; akár szókimondó dalszövegekkel hirdeted a véleményed, akár durva rockzenével csábítod el koncertjeidre az embereket a televízió elől. Olyan fickókat választasz példaképül, mint Dylan, Springsteen, Elvis vagy a Stones. Hardrock bandák légióit, akik sikoltó gitárszólókkal és dalszövegekkel hirdették az igazságot.

Mint Rocker, megvan a képességed, hogy érzelmeket ébressz az emberekben – irányítsd, inspiráld és tájékoztasd őket. Dalaiddal bátorságot adhatsz a gyámoltalannak, erőt a gyengének, látást a vaknak. Legendává lett Rockerek vezették rajongóik seregét államszervezetek és óriáscégek ellen, dalaikkal összesküvésekről lebbentették fel a fátylat, diktátorokat buktattak meg. Hatalmas energia kell hozzá, hogy minden este más városban, újabb tízezrek előtt lépj fel. De benned megvan az erő.





„Mindig tudtam, mit kell tennem. A vak is láthatta. Ott volt az sok élősködő szemét disznó; öldösték az embereket, kizsigerelték a földet, és a pofánkba röhögtek, amikor elkaptuk őket.

„Szóval úgy döntöttem, hogy frankón befűtök nekik, jól megizzasztom a szemeteket. Ezért lettem Rocker."

„Mindig azt mondják, a zenéhez három dolog kell. Hangszer, Stílus és Közönség. Hangszerem és Stílusom van. Már csak a harmadik kell..."

– Kerry Eurodyne, Rocker

CYBERPUNK

SZÓLÓK

BÉR- ÉS HIVATÁSOS GYILKOSOK, TESTŐRÖK, ZSOLDOSOK



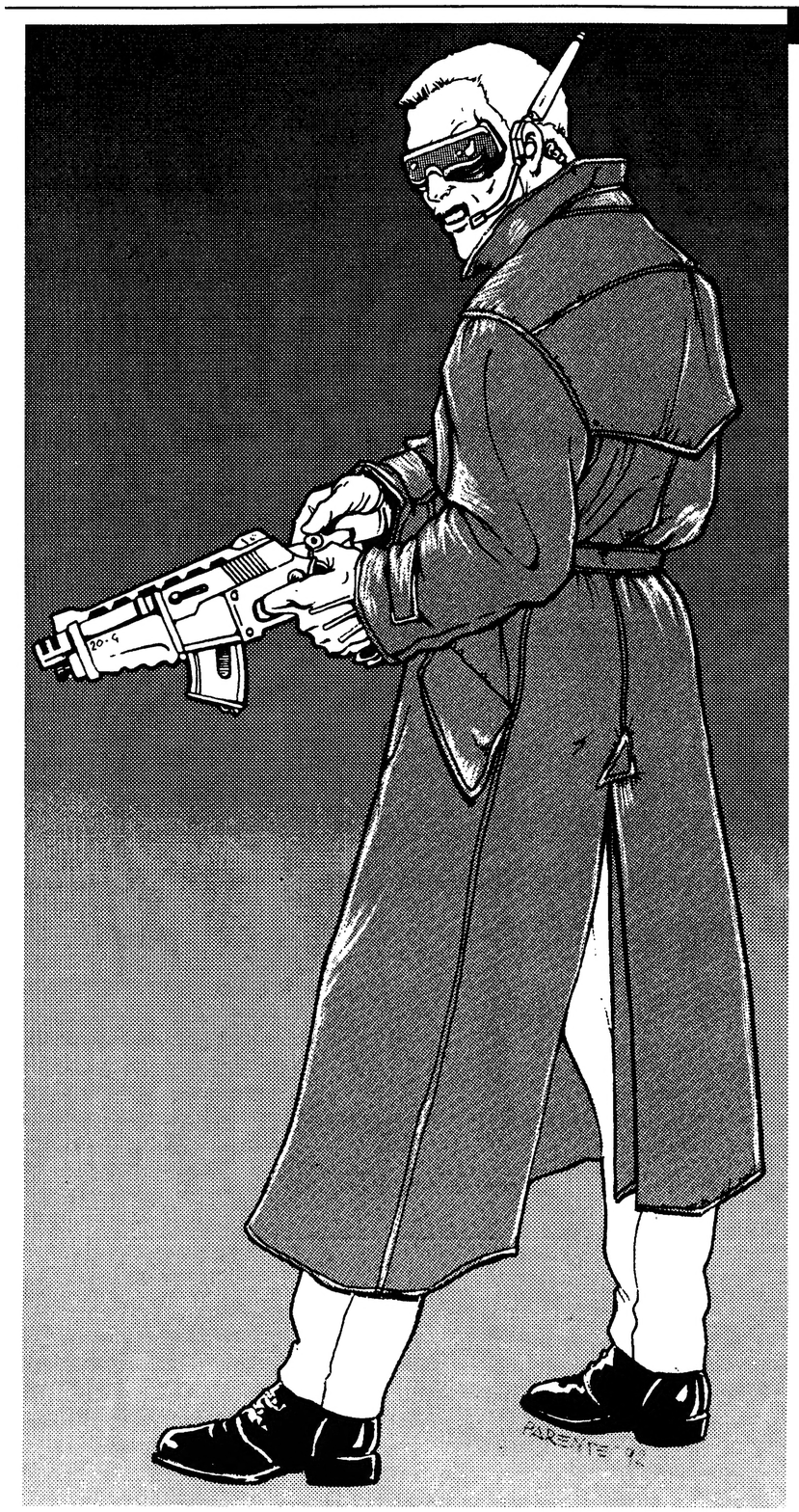
Fegyverrel a kezedben születtél újjá – hús és vér kézzel, nem azzal a fémes fegyverállvánnyal, ami most a másik karod legjavát borítja. Akár szabadúszó testőrként, bérgyilkosként, akár a Társaság üzleteit és a „fekete-akciókat" egyengető cyberzsoldosként keresed a betevőt, mindenképpen gyilkológép vagy. Elit gyilkológép a *Cyberpunk* világban.

A legtöbb Szóló a seregben veszi fel az ipart; Céghadseregeknél vagy a Kormány világszerte folyó „rendfenntartó-akcióiban". Ahogy sérüléseid egyre halmozódnak, mind jobban a hardware-re hagyatkozol – cybervégtagokat szerzel a fegyverekhez, páncélt, biochip programokat a reflexeid és az éberséged növelésére. Harctéri kábítószereket használsz, hogy biztosítsd előnyödet az ellenféllel szemben. Amikor aztán a legjobb leszel a legjobbak között, ott hagyod a céget – elég volt a szamurájosdiból! Elmész *roninnak* – áruba bocsátva halálos tudásod, gyilkosként, testőrként vagy végrehajtóként. Bárkinek, aki képes megfizetni pokolian magas tarifádat.

Jól hangzik? Mindennek megvan a maga – igen súlyos – ára.

Eredeti hús-vér testednek akkora hányadát vesztetted el, hogy szinte már gép vagy. Harci reflexeidet olyannyira felturbózták, hogy állandóan uralkodnod kell magadon, nehogy dühöngő őrültként tombolj a következő pillanatban. A harci drogok tartós használata – hogy formában maradj – szörnyű függőséggel ajándékozott meg. Senkiben sem bízhatsz, az anyádban, a barátaidban, a szerelmeidben sem – senkiben. Egyik este egy manzárdban alszol a belvárosban, a következőn meg már egy szennyes sikátorban az Utcán. Ez az ára, hogy a legjobb lehess.

És te hajlandó vagy fizetni.



„Ahogy leszereltem, sorra jöttek a problémák. Jó voltam abban, amit odabent csináltam, de sehol sem kaptam munkát. Végül is mihez kezdhet egy magasan képzett gyilkos, némi szakértelemmel a robbantásban? Olvasson állás-hirdetéseket?!"

„Néhány hónap múlva az Utcán összerúgtam a port a helyi bandavezérrel. Kinyírtam, aztán visszaültem az italomhoz. Tíz percen belül ott volt a Militech toborzója, és elém dobta a névjegykártyáját..."

„Most a Társaság embere vagyok. Jó fizetést kapok, állandóan van meló, a felesleges testrészeimért pedig fizetnek. Egyelőre életben vagyok.

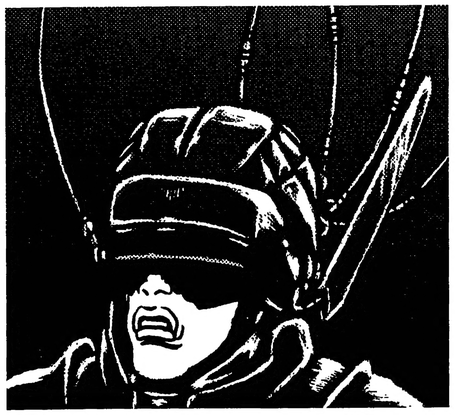
Részemről minden oké."

– Morgan Blackhand

CYBERPUNK

KONZOLCOWBOYOK

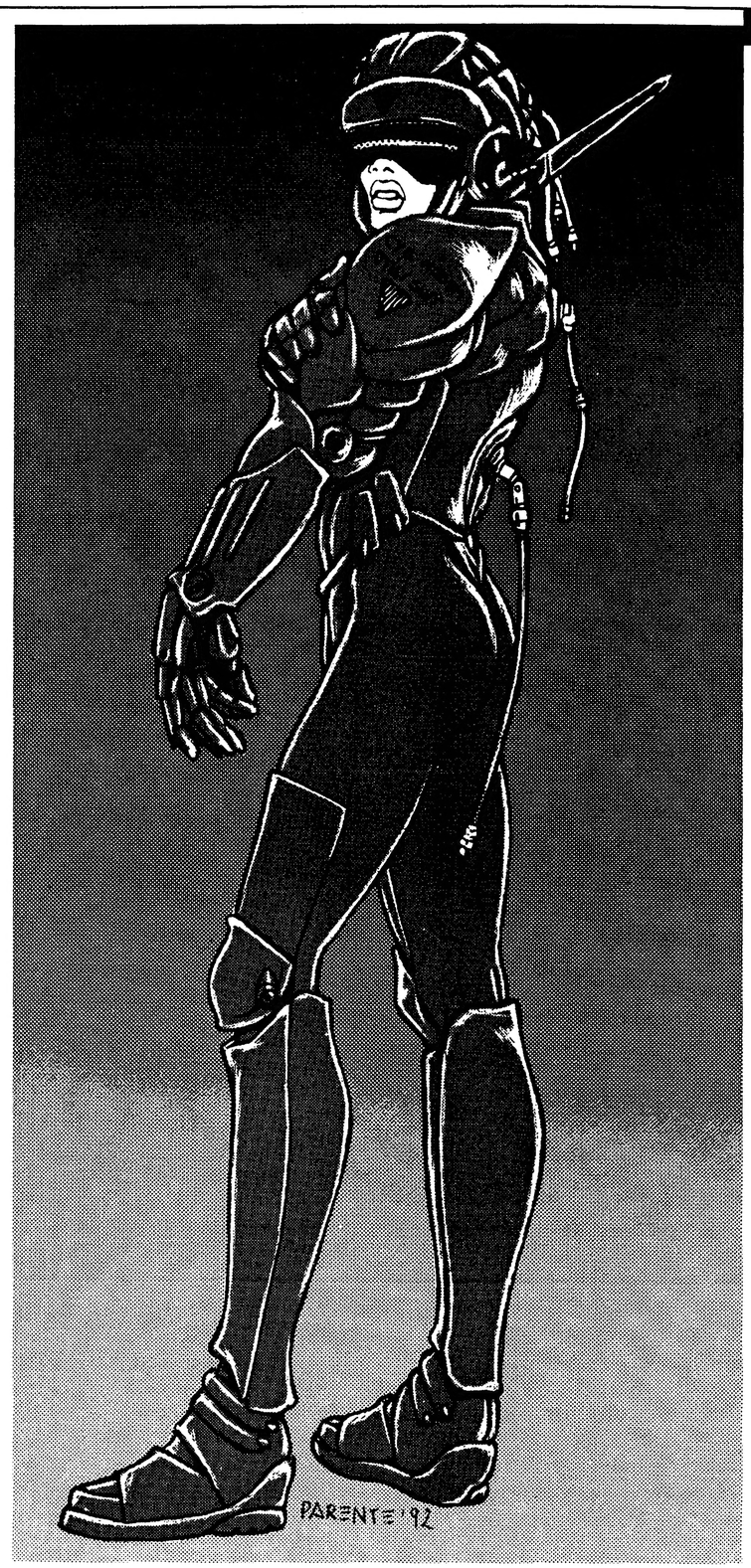
KIBERNETIZÁLT ADATHÁBORÍTÓK



Három éves korodban a szüleid megajándékoztak egy öreg Apple IV GS-t, Radius 241-es faliképernyővel... és ezzel az életed örökre megváltozott. Ötödik osztályban már mindent tudtál, amit az iskola komputereiből képes voltál kiszedni – már C-t és METALINGUA-t használtál, hogy betörj a kerületi rendszerbe és megváltoztasd az osztályzataidat. Amikor tizenhárom voltál, csinos kis összeget utaltál át a védtelen Trans-American Bank számláiról első neurális csatlakozóid finanszírozására.

Semmi sem állíthat meg. Közvetlen mentális kapcsolatban a komputereddel, fejest ugorhatsz a Hálózat szédítő adatszeleibe – ebbe az emberiséget összekötő világméretű telekommunikációs rendszerbe. Agyadat speciális modemekbe és komputercsatlakozásokba drótoztad, úgy jársz-kelsz, akár egy elektronikus kísértet. Könnyedén csusszansz be a legkeményebb rendszerekbe is, támadó és védekező programjaid mentális ujjad egyetlen érintésére felsorakoznak – elég egyetlen gyors lövet Vámpír vagy Démon és az AdatErődök összeomlanak. EBM. ITT. Sony-Matsushita-Ford. Legyűrted mindet, szabadon kufárkodsz legféltettebb titkaikkal.

Néha fontos dolgokra bukkansz – óriáscégek szennyesére, halálos titkokra –, de a magadfajta fickó nem ezért nyomul a Hálózatban. Az új programoknak, a soronkövetkező szatelit-csatornának élsz – a következő, utadba kerülő forró adatnak. Tudod jól, csupán idő kérdése – a behatolásgátló programok évről-évre jobbak, a Mesterséges Intelligenciák egyre ravaszabbak – előbb vagy utóbb egy gyorsabb program vagy programozó utolér, feléd nyúl elektronikus ujjaival, keresztül az interface aljazataidon és megállítja a szíved. Az idő azonban a te oldaladon áll, és amíg utazásod véget nem ér, nyomulsz meztelen aggyal, fejjel előre a Hálózatban.



„Hapsikáim, ti, akik a valós térben éltek! Baromi lassúak vagytok. Én inkább a Hálózatot komálom. Ott minden baromi gyors. Nem öregszel, sose leszel lassú és lucskos. Elhagyod a húst és kitombolod magad.

„Az első rendszeremben valami amatőr játszott SysOp-osdit a megbízóinak. Beromboltam és megsütöttem a fickót egy kölcsönkért Pokoltűzzel, aztán frankón kirámoltam az egész AdatErődöt.

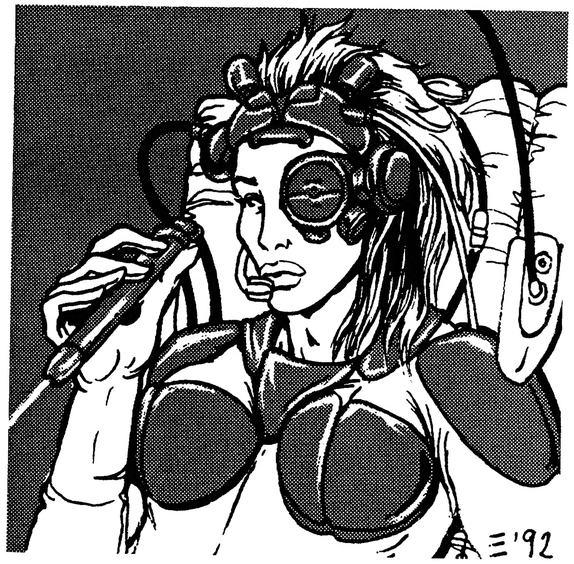
„Valahol odakint van a fickó, félig kiégett előaggyal. Kétlem, hogy valaha megtalálták a testét. Kétlem, hogy valaha ugyanígy találnák meg az enyémet...”

– Spider Murphy

CYBERPUNK

TECHNIKUSOK

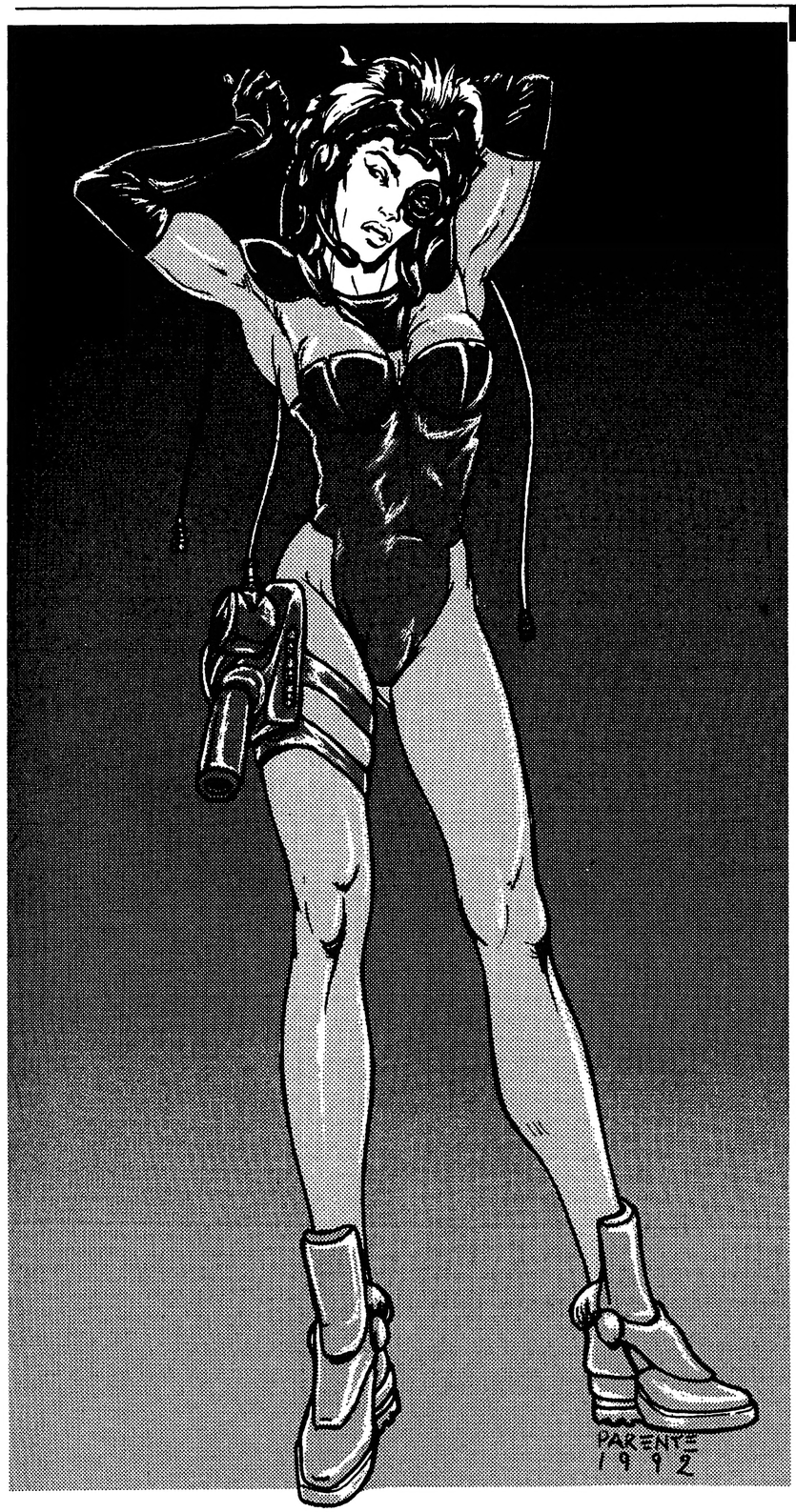
RENEGÁT TECHNIKUSOK, ORVOSOK ÉS ZUGSEBÉSZEK



Képtelen vagy bármit is békén hagyni – ha öt percnél tovább fekszik előtted, már szétkaptad, és valami újat csináltál belőle. Mindig akad nálad legalább két csavarhúzó és egy szerszámkulcs. Lerobbant a komputered? Nem probléma. Tropára ment a hidrogénhajtómű a Metrocar-odban? Semmi gáz. Nem működik a videód, vagy rakoncátlankodik az interface-aljzatod visszacsatolása? Gond egy szál se.

Megélhetésedet gépek építéséből, átépítéséből és javításából szerzed – döntő fontosságú foglalkozást űzöl egy technológizált világban, ahol alig akad olyan fickó, aki igazán tudná a cuccokról, hogyan is működnek. Szép summát kereshetsz hétköznapi berendezések helyrepofozásával, de az igazán komoly pénzekért és melókért keservesen meg kell birkóznod. Illegális fegyverek. Illegális vagy lopott cyberware. Ipari kémkedés vagy hírszerzés-elhárító felszerelések a nagymenők „fekete-akcióihoz". Ügyes kis szerkentyűk összedobása; például termitbombák és elfogórobotok „rágcsálóirtáshoz". Ha jó vagy a szakmádban, nagy pénzt csinálhatsz. A pénz pedig újabb mütyürökre, hardware-re és információra kell. Szinte minden friss cuccot megvásárolsz – pusztán azért, mert egy tucat más dologra felhasználhatod őket. A fekete melókkal persze nem csak barátokat szerzel – szintúgy számos ellenséget; olyan embereket, akik összefutottak a kezed munkájával, és zokon vették. Így hát védelmi rendszerekre is sokat költesz, ha pedig igazán rázósra fordulnak a dolgok, kerítesz magadnak egy-két Szólót.

Utcai rokonod az OrvTechnikus. Egy olyan világban, ahol az orvostudomány felerészt a mechanikán alapul, az ő melója is kulcsfontosságú. Gyorsabban megcsinál egy zugsebészeti beavatkozást, mint amíg te helyrepofozol egy ócska kenyérpirítót; ráadásul a Szólók is hozzá rohannak, amikor a sebeiket kell befoltozni, vagy ha vadiúj, illegális cuccokat akarnak a húsukba installáltatni. A tiédhez sok hasonló problémája akad, de abban reménykedik, hogy az új munkája a Trauma Team-nél majd fellazítja egy kicsit dolgokat. Mered remélni, hogy igaza van. Hamarabb szükséged lehet a szolgálataira, mint hinnéd.



„Szóval késleltetőt rakjak bele? És ne töröldjek a robbanás hatósugarával?

„Gond egy szál se, te legalább szimpla melóval jössz. Az előbbi pasas cybervégtagot szeretett volna egy beépített... izé, a francba, szerintem nem is vagy rá kíváncsi. Az emberek manapság a legfurább cuccokat keresik...

„Azt hallottam, olyan új cyberware-rel jönnek elő Chibában, amivel több extrát gyúrhatsz a testedbe, mint amennyit egy kicseszett Mercedes Aerodyne-ba raknak... Egyszóval, nem lesz probléma. Ha tudsz alkatrészeket szerezni, semmi perc alatt megjavítom. Számíthatsz rám, csumba."

– Mr. Ice
a Technix Inc.
főkonstruktőre

CYBERPUNK

MÉDIÁK

TUDÓSÍTÓK ÉS RIPORTEREK, AKIK A VÉGSŐKIG ELMENNEK AZ IGAZSÁGÉRT



Az igazságot elferdítik odakint, de te megállíthatod őket. Valakinek végre meg kell tennie. A világot óriáscégek irányítják. Mérgező hulladékokat halmoznak fel, destabilizálják a gazdaságot, és gyakorlatilag büntetlenül gyilkolhatnak. A kormány nem áll az útjukba – rég a zsebükben van a kormány. Egyedül a Médiák képesek megakadályozni az óriáscégeket a totális világuralomban. Te egy vagy a sok közül.

Van videokamerád és újságíró igazolványod; nem félsz használni egyiket sem. Esténként milliónyi TV képernyőjén tűnsz fel, mindenki ismer. Rajongóid és kapcsolataid vannak, jogi problémáidat az óriáscéged fedezi. Nem állíthatnak félre csak úgy. Ha a korrupt tisztviselők, talpnyalók szennyesét kell kiteregetni, te nem riadsz vissza. Mélyre tudsz ásni a mocsokban. Másnap reggel már olvashatják is a teljes bűnlajstromukat az újságokban és a videoernyőkön. Aztán már csak a kormánynak kell cselekednie.

Egy héttel ezelőtt forró nyomot követtél: lelepleztél egy orvosi céget, amelyik illegális drogokat dobott az Utcára. Ezen a héten titkos Dél-Amerikai cégháborúról rántod le a leplet. Olyan háborúról, amit vadászgépekkel, bombákkal és cyberzsoldosokkal vívtak – és amely csaknem hétezer ártatlan ember életét követelte. Minden adásba kerülő sztorid újabb csapás a szabadság és igazság oldalán. Nem beszélve a népszerűségi indexekről.

A munkád nem könnyű, a cégek vagy tucatszor próbáltak nyomást gyakorolni a főnökeidre. Nem egy tudósításod tűnt már el örökre a süllyesztőben – egyszer még adás közben is lekeverték a hírműsorodat. Minden alkalommal foggal-körömmel kell küzdened, hogy a sztori az utcára kerülhessen – még szerencse, hogy a hírszerkesztődet és stábodat magad mögött tudhatod. Már vagy háromszor–négyszer megpróbáltak eltenni láb alól – ezért tartasz testőrt (egy elsőrendű Szólót) és a legmenőbb cowboyok egyikét fizeted, hogy a Hálózatból vadásszon neked anyagot. A legjobbnak kell maradnod, másképp nem megy.

A cowboyod épp most hívott. Utalásokat talált, hogy húsz tonna illegális – feltehetően nukleáris – fegyvert hajóztak be egy bolíviai kikötőbe. Magadra kapod a felszerelésed, riasztod az embereid. Most elkapod azokat a barmokat. Ezúttal biztosan.



„Oké, tényleg veszélyes amit csinálok. Nézd, hadd mondjak valamit. Kölyökkoromban tátott szájjal bámultam azokat a viharkabátos riportereket a hírekben. Mindig valamilyen érdekes helyszínről, például Mozambikból vagy Saigonból tudósítottak, együtt nyomultak a cyberzsoldosokkal a Közép-Amerikai háborús övezetekben, és a legvadabb lövöldözésben is leadták a sztorijukat.

„Ez az, amit szeretek benne; a veszélyt."

– Lyle McClellan, Network 54

CYBERPUNK

ZSARUK

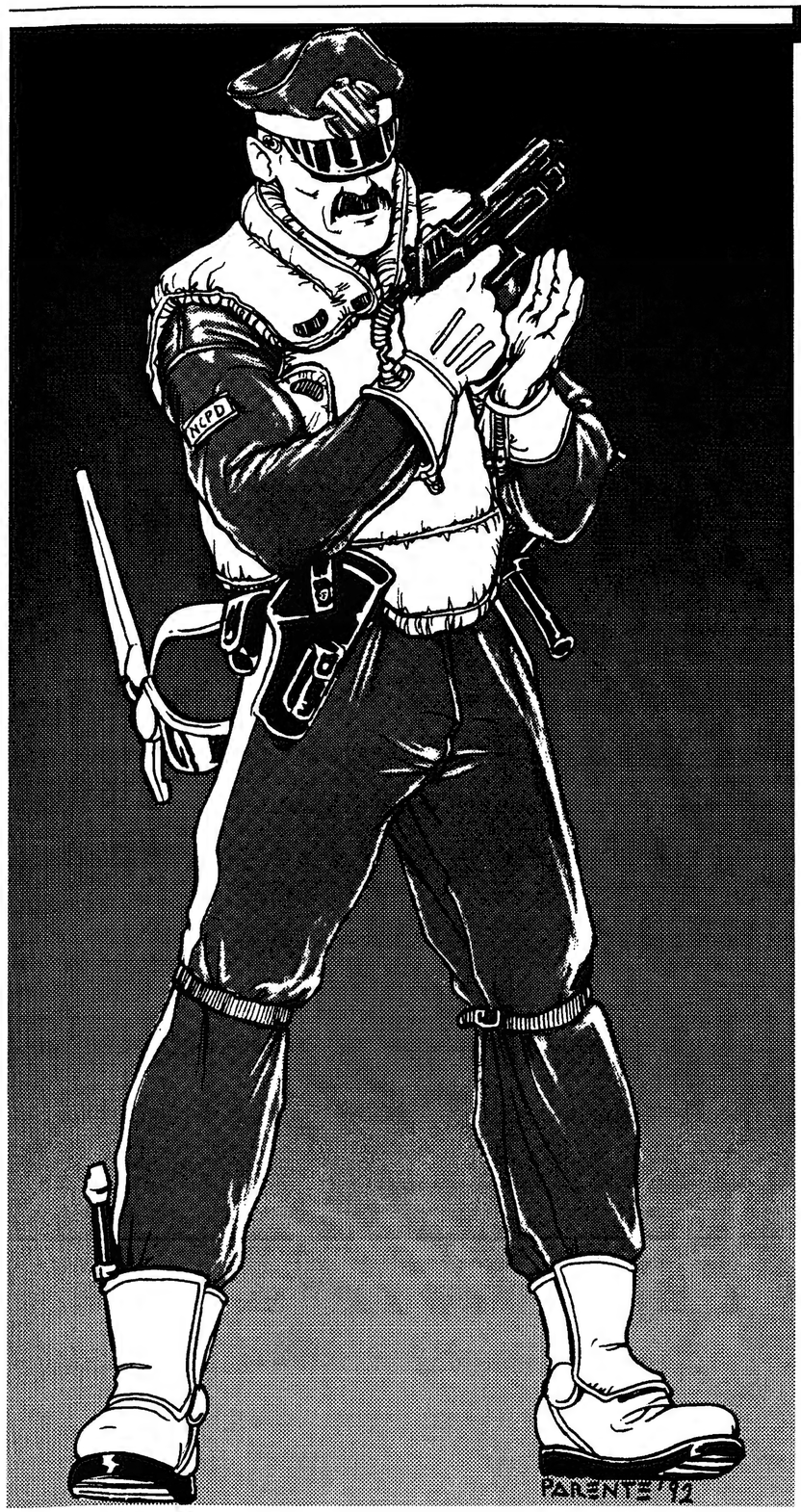
A TÖRVÉNY ZORD ŐREI A 21. SZÁZAD UTCÁIN



Régebben csak alkalmanként lőttek a zsarukra. Ma szerencsésnek mondhatod magad, ha csak egy golyót kapsz. Az utcák egyre rázósabbak mostanság; mindenütt új drogok, új bandák, és olyan vadi új fegyverek, amelyek mellett egy M-16-os csupán gyerekjáték. Ha a városiaknál szolgálsz, tudod, milyen pocsék. Legalább négy nagykaliberű mordályt cipelsz magaddal (a legtöbbjük automata), kevlar trikót viselsz, ami 850 láb/fontot képes megállítani négyzethüvelykenként – és még mindig alulfegyverkezett vagy. A bandák fele cyber – szuper reflexekkel, szuper sebességgel, éjjellátó cuccokkal és implant fegyverekkel. A többi a cégesek bérence – vállalatok pénzelik őket, hogy erőszakkal érvényesítsék a politikájukat az Utcán. És ott vagy te – egy nyomorult gyalogzsaru vagy nyomozó: páncélozott riadókocsiban őrjáratozol ebben a csúcsragadozókkal tömött dzsungelben.

Bérzsarunak lenni – az aztán az élet! Nehézfegyverekkel, tetőtől-talpig védőfelszerelésben, Trauma Team életbiztosítással, AV-4-es rohamjárművekkel és miniágyús gyrokopterekkel. A városnak csak azokat a részeit vigyázzák, amelyekre a Kormány-engedély feljogosítja őket. Szép tiszta szektorokat, tele új irodaépületekkel és pompás éttermekkel – ahol sosem csinálhatna vérfürdőt egy begerjedt pszichopunk az AK-47-esével. Te a rossz szektorokat kapod, kiégett épületekkel és elhagyott autókkal, ahol minden este egy újabb tűzpárbaj, és egy újabb lehetőség, hogy a mocskban dögölj meg.

Ha igazán balszerencsés vagy, akár a Pszicho Ellenes Alakulathoz is átkerülhetsz. A Pszicho-s fiúk feladata levadászni az állig felfegyverkezett, ámokfutó cyborgokat. Igaz, ők mágneses sínfegyvereket, gyro-kat és AV-ket használhatnak, de némelyik cyberpszichopata átsétál a gépfegyvertűzön anélkül, hogy megérezné. A Pszicho-Alakulatos nyomozók közül sokan már maguk is klinikai esetek. Feldrótozzák a reflexeiket, szereznek pár tankelhárítónak is beillő fegyvert, és magányosan indulnak cyborgvadászatra. Te azért ennyire nem vagy őrült. Egyelőre.



„Dobd el, punk! Nem vagyok vevő a hülye sztoridra, nem érdekel, hogyan csinált ki a társadalom. Egyet akarok látni: azt a fegyvert a földön. Most...

– különben egy extra orrlyukat. csinálok neked...”

– Max Hammerman őrmester, NCPD

CYBERPUNK

CÉGESEK

RAVASZ ÜZLETEMBEREK, TŐZSDECÁPÁK ÉS MULTIMILLIOMOSOK

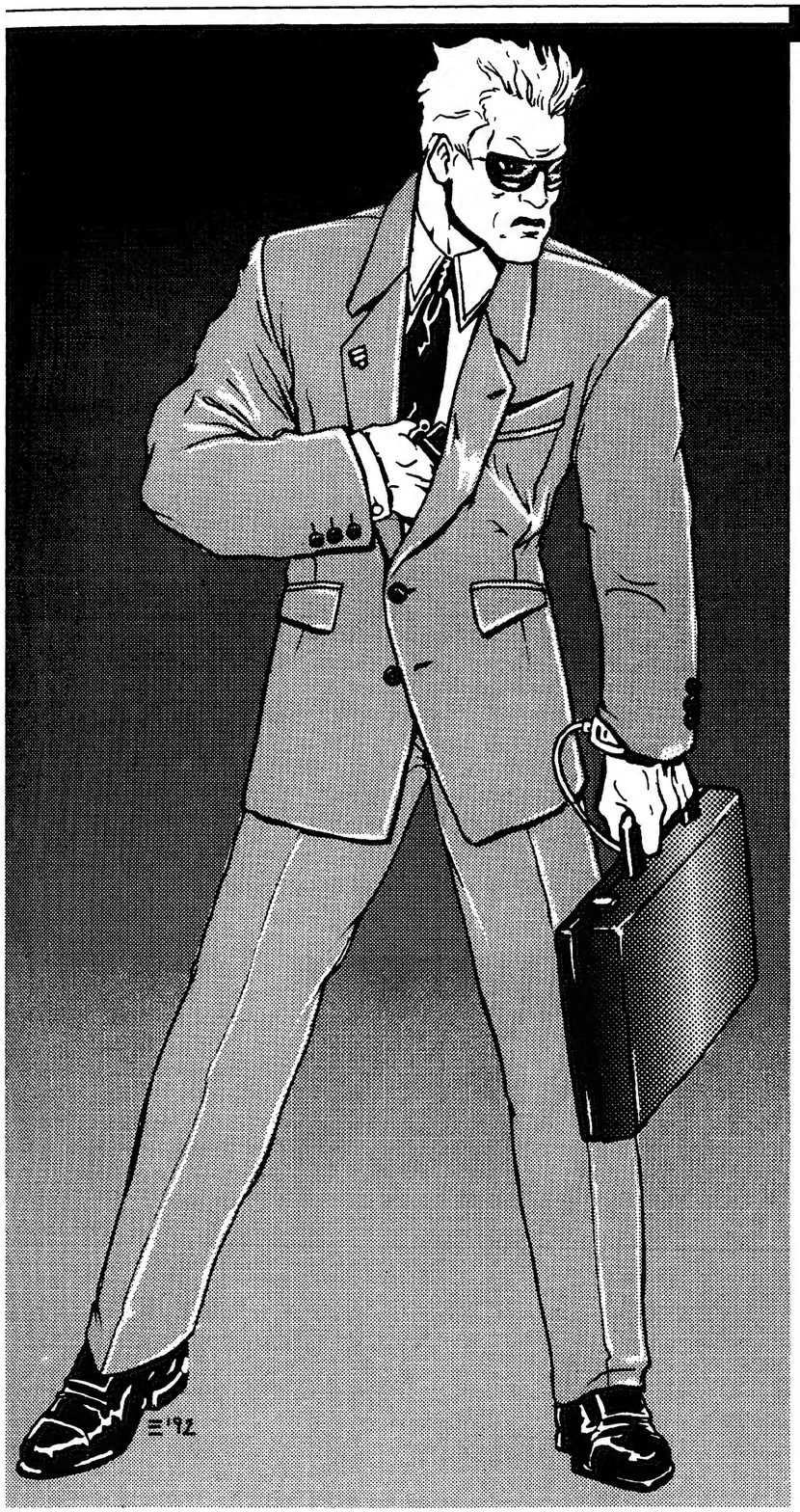


Régen Juppie-nak neveztek volna – a Társaság ranglétráján felfelé törekvő, túlhajszolt aranyifjúnak. Ez persze azzal jár, hogy eladod a lelked, de ha szembenézel a tényekkel, magad is láthatod: a Cyberpunk világot az óriáscégek uralják. Ők irányítják az államszervezeteket, a piacot, a nemzeteket, a hadseregeket – mindent, amit csak akarsz. Te is tudod, aki a Cégeket irányítja, az irányít minden mást.

Alacsony beosztású ügyintézőként még egyáltalán nem könnyű az életed. Olyan fickók tapossák egymást alattad, akik ölni is képesek lennének az állásodért. A feletteseid sem jobbak: inkább kinyiratnak, nehogy átvedd a helyüket. És ez nem vicc – minden magadfajta karrierista tart saját, Szólókból és Konzolcowboyokból verbuvált csapatot. Szabotázs? Állandóan előfordul. Megvesztegetés? Rutin. Zsarolás? Gyakori. Előremenetel egy kis bérgyilkosság árán? Mindig járható út. Állandóan nagy tétekben játszol – de elég egy apró botlás és máris az Utcán találod magad. Akkor pedig csóró leszel, mint mindenki odakinn. Vagy hulla.

Na és a főnökség utasításai?! Jobb nem is beszélni róla! Akad néhány igazán normális: például készíts új munkatervet a cég orvosi alvállalatának. Aztán vannak meglehetősen nyersek: küldj „fekete csoportokat" a városba, előregyártott járványok terjesztésére, hogy a marketing osztály tarolhasson az ellenszerrel. A múlt héten Szólókat, Technikusokat és Konzolcowboyokat irányítottál egy riválisCég vezető kutatójának elrablásakor. Azelőtti héten az új szuborbitális úrsikló tervrajzainak ellopatása volt a feladatod az Európai Űrkutató Ügynökségtől (hogy elpasszolhassátok a szovjeteknek).

Régen elhitetted magaddal, azért csatlakoztál a Céghez, hogy jobbá tehesd – belülről munkálkodva. Ma már nem vagy ennyire eltökélt. Eszményeid kissé megkoptak, és egyre ridegebbnek látod a dolgokat. Ellenben megszabadultál egy csomó felesleges etikai problémától. Alig egy órája tették az asztalodra a jelentést, hogy valami barom a Marketing-részlegnél haza akarja vágni az adatbázisodat. Te előbb fogod hazavágni őt.



„Pénz. Igen, pénzem, az van bőven: egy új BMW Aerodyne és egy manzárd a Cégnegyedben. A pénz önmagában francot sem ér, ezt a játékot a <u>hatalomért</u> játszod. Hatalomért: hogy helyükre rakd a dolgokat és fontos döntéseket hozz – hogy befolyásod legyen. Felkapod a telefont és azon veszed észre magad, hogy valami csóró európai nemzetecske elnökével tárgyalsz. Tárgyalsz?! Fenét! Közlöd, hogy vagy úgy táncol, ahogyan te fütyülsz, vagy holnapra már csak történelem.

„Ezért játszod ezt a játékot. Ezért vagy a Társaságnál."

– Ismeretlen Céges

CYBERPUNK

FIXEREK

SEFTESEK, CSEMPÉSZEK, ÜGYNÖKÖK ÉS INFORMÁCIÓBRÓKEREK

Hamar rájöttél, hogy soha a büdös életben nem szerzel céges állást. Azzal sem áltatod magad, hogy elég kemény vagy hozzá, hogy Szólónak áll. De mint műkedvelő punknak, megvannak a magad fortélyai: kitalálni, mit keresnek mások, és hogyan szerezd meg nekik. A megfelelő summáért, természetesen.

Mostanában felhagytál a kisstílű üzletekkel és nagyban utazol. Talán illegális fegyvereket csempészel át a határon, vagy orvosi felszerelést nyúlsz le és adsz tovább. Talán magas díjazású Szólók és cowboyok ügynöke vagy, és akár egész Nomádfalkát is felbérelsz, hogy fedezd a kliensed érdekeit. Úgy teszel és kérsz szívességeket, akár egy régi Maffia keresztapa. Mindenféle üzletben vannak kapcsolataid, kereskedelemben és politikában egyaránt. No persze, nem személyesen intézed az ügyeidet – kapcsolataidat és szövetségeseidet használod fel az intrika és a zsarolás segítségével. Ha menő night club nyílik a City-ben, be kell társulnod. Ha katonai-fokozatú fegyverek jelennek meg az Utcán, te csempészted be őket. Ha éppen cégháború folyik, te közvetítesz a harcoló felek között, gondosan beszámítva a pillanatnyi esélyeket.



De nem kizárólag a pénzért csinálod. Ha valaki alatt forró a talaj, te rejtegeted. Te szerzel lakást, amikor máshol nincs, te csempészel élelmiszereket, amikor a környéket lezárják. Talán azért teszed, mert tudod, hogy később jönnek majd neked eggyel. Egy rész Robin Hood és két rész Al Capone – ez a recept. A kilencvenes években *crime lord*-nak neveztek volna. Hol van az már! A széthullott és életveszélyes 2020-as években Fixernek hívnak.



„Ne etess ezzel a »Robin Hood« dumával! Csak a munkámat végzem és kész. Az emberek fizetnek, és megkapják tőlem, amit akarnak.

„Oké, néha teszek egy-két szívességet ennek-annak, de az ilyesmi nem árt az üzletnek. Az ember barátokat szerez – jól jönnek majd, ha forró lesz a talaj, és lepasszolnak némi infót, amikor kell. De ez is csak üzlet.

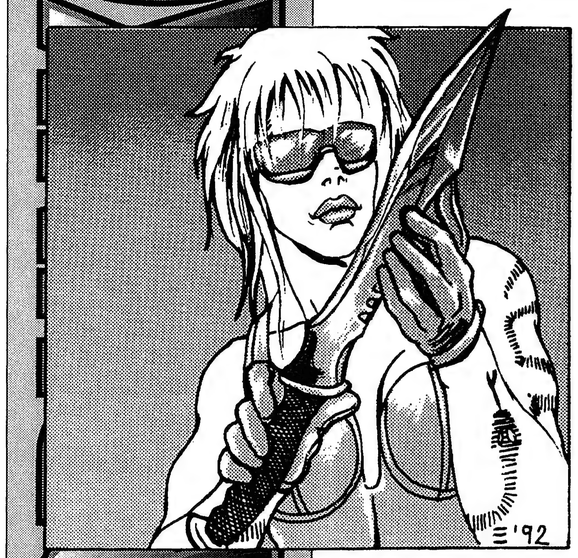
Van egy szlogenem... Mennyit fizetsz nekem?"

– Phil „Nancho" Hernandez, Fixer

CYBERPUNK

NOMÁDOK

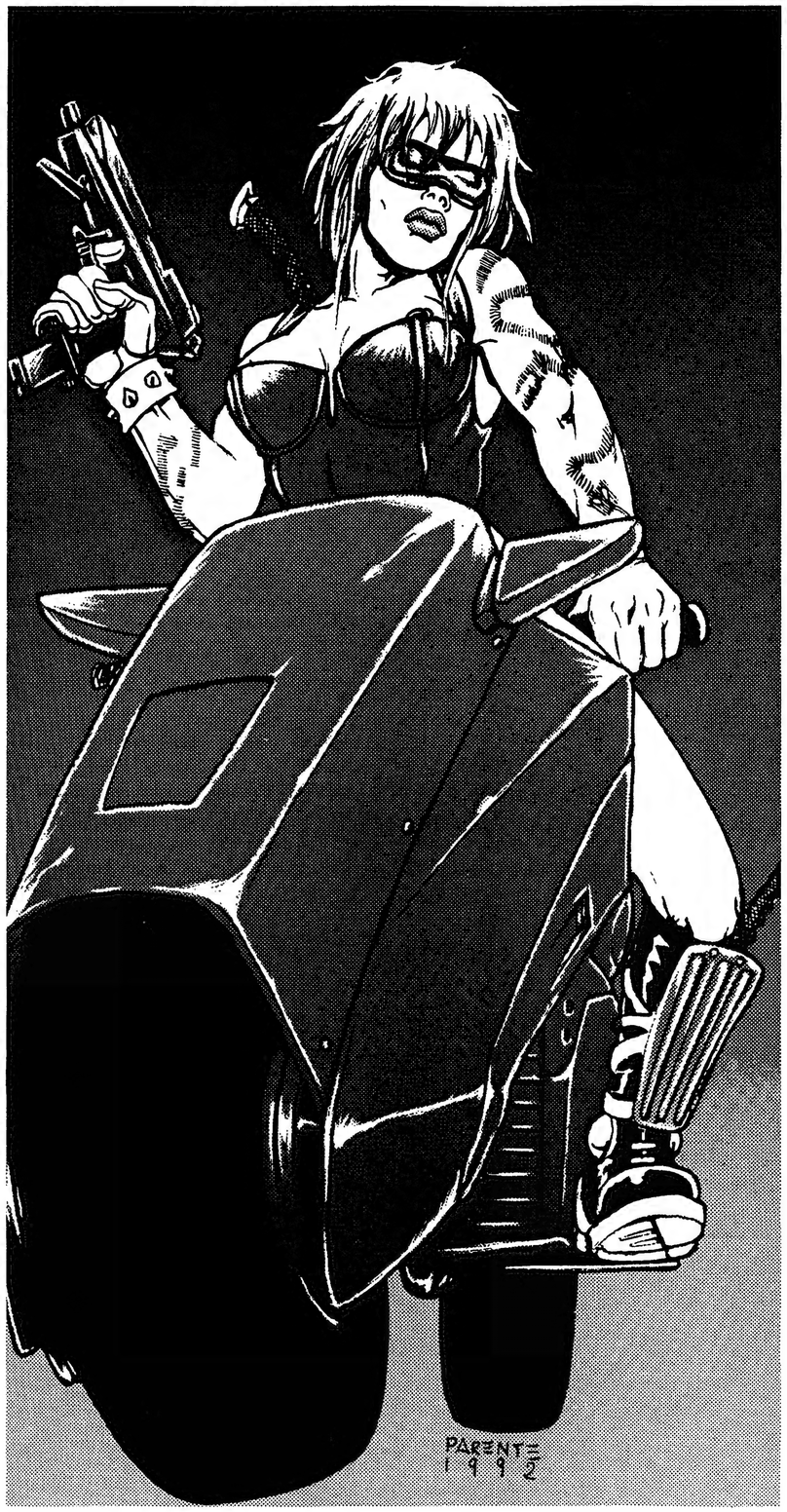
ORSZÁGUTAKON KÓBORLÓ HARCOSOK, SZÁMKIVETETTEK



Tíz évvel ezelőtt a családodat elűzték a farmról. A földeteket óriáscégek foglalták el, és a környéket telerakták bérzsarukkal. Nem először történt... és nem is utoljára. Idővel összejöttetek más otthontalan családokkal, aztán találkoztatok egy másik csapattal... s a végén már közel kétszáz embert számlált a falka.

Most lerobbant autók, teherautók, buszok és lakókocsik karavánjával rójátok az országutakat. Utánpótlás, alkatrészek után kutattok, és a legfurcsább munkákat vállaljátok el egy olyan világban, ahol a társadalom darabjaira hullott. A falka az otthonod – tanítói, orvosai, vezetői és szerelői vannak – az egész egy kereken guruló kisváros, ahol mindenki ismer mindenkit. Néha megálltok feltankolni vagy kaját szerezni. Máskor, a déli államokban, az arató gépek felé veszitek az irányt; és pénzért vagy élelemért cserébe dolgoztok. A kevésbé törvénytisztelő Nomádfalkák akár gépesített hadseregeknek is beillenének; városokat terrorizálnak és elszegődnek a cégháborúkban. Nyilvánvaló, hogy a zsaruk nem csípnek titeket. De nálatok ezzel senki nem törődik – a járműveitek rendszerint jól felfegyverzettek, tele lopott szerkentyűkkel – miniágyúkkal, rakétavetőkkel meg hasonló finomságokkal. Nálatok minden kölyök tudja, hogyan használja a puskát, és mindenki kést hord magánál. A 2000-es években nem életbiztosítás hajléktalannak lenni.

A falka leggyakrabban látható tagjai a felderítők – bőrruhás lovasok motorokon vagy feltuningolt autókban. Ők védelmezik a konvojt, és biztonságos táborhelyeket hajtanak fel. Neked, mint felderítőnek, állandóan a balhé közepén van a helyed (rendszerint akad belőle elég) – a riválisNomádbandák, a Törvény és a Cégesek mind a te bőrödre pályáznak. Akár egy modern cowboy, rázós ösvényen lovagolsz. Van fegyvered, motorod, és ez minden, amire szükséged van. Nomád vagy.



„Fegyverek. Fegyverek és cyber-motorok. Így maradunk talpon. A Karaván leszámítva nincs otthonunk, nincsenek jogaink, csak amiket magunk is elfogadtunk. A városokból kizavarnak a zsaruk; az országúti bandák kifosztanak minket, és csak azért éljük túl, mert fegyvereink és motorjaink vannak...

„Kölykök, öregek és nők – egész családok vannak itt. Ez nem booster-banda. Ezek az emberek az én családom."

– Nomád Santiago

SZEREPEK
KARAKTEREK
ÉLETÚT
FELADATOK ÉS KÉPZETTSÉGEK
FEGYVEREK
VÉDŐFEL-SZERELÉSEK
FELSZERELÉS
CYBERCUCCOK
HARC
ORVOSLÁS
HÁLÓZAT



„Maximális sebességgel dübörögtek elő, amikor rajtunk ütöttek. Lehettek vagy százan. Sarokba szorultunk, úgy állt a dolog, hogy hamarost 15-ös Kódjelű Csomagolt Élelmiszerként végezzük. Aztán Razorjack előcsattintotta a BigRipp-jeit, felüvöltött, mint egy szteroidokon élő banshee, és legázolta a vezető cyberbringát."

– Savage Doki

2. RÉSZ CYBER-PUNKOSODÁS

Ezúttal a Headware lesz a hardware – a fejed lesz a cucc, amellyel a szabályokhoz csatlakozhatsz. Ne feledkezz meg róla, hogy a diszk nem ugyanaz, mint a software, és a kockadobások sem egyenlőek a karaktereddel. Ne bonyolódj bele túlságosan a statisztikákba.

Karakterpontok

A karakteredet **karakterpontokból** építheted fel – arra használhatod őket, hogy különféle tulajdonságokat „vásárolj" magadnak, például megnyerő külsőt, erős, szívós testet, és rendíthetetlen hidegvért (de nem Képzettségeket). Háromféle módszer áll rendelkezésedre a karakterpontok meghatározásához:

1) **Véletlenszerű:** Dobj 9K10-et és add össze. Ennyi karakterpontod van.

2) **Gyors:** Dobj a tízoldalúval mindegyik képességre (mind a kilencre), minden 2 vagy kevesebb eredmény helyett dobj újra. A dobásokat tetszés szerint rendezheted el.

3) **Cinematikus:** Ez a módszer a Játékvezetőknek van fenntartva. Ilyenkor ő, mint a kaland tervezője választhatja meg a karakterekre fordítható pontmennyiséget a játékban betöltött pozíciójuktól függően.

Headware: Az a cucc, amivel az ifjú Cyberpunk a Játékszabályokhoz csatlakozik.

Nagyobb hős .....80 pont
Nagyobb kieg. karakter ..70 pont
Kisebb hős .....75 pont
Kisebb kieg. karakter .....60 pont
Átlagos .....50 pont

Megjegyzés: Ennél a pontnál felhívhatnánk a leendő Játékvezetők figyelmét a különféle kibúvókra, melyeket játékosaik fognak kitalálni, hogy „szuperkaraktereket" gyárthassanak. De gondoljunk csak bele; ha belevaló fickókat akarnak csinálni, miért ne hagyhatnánk őket? Mind nagyfiúk és nagylányok vagytok már, és ha ti, Játékvezetők úgy gondoljátok, valamelyik karakter már túlzottan kilóg a sorból, azt miért ne intézhetnétek el?

Ez a *Cyberpunk* módszere.

A kockákról

A Cyberpunk szabályrendszere kétféle dobókockát használ; a közönséges hatoldalú- (megtalálható szinte minden társasjátékban és persze Las Vegas-ban) valamint az ezoterikusabb tízoldalú kockát (a Japán Császári Haditengerészetnél és egy rakás szerepjátékban használták). A kockákra általában „K"-rövidítéssel hivatkozunk, utána pedig a kocka oldalait jelölő szám következik. Például a hatoldalúra „K6"-tal hivatkozunk. A kockák többféleképpen használhatóak:

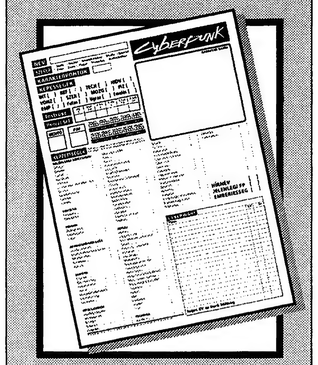
• Több kockával dobunk egyszerre és összeadjuk az eredményeket (3K6-tal dobás azt jelenti, hogy 3 darab hatoldalúval kell dobunk, azaz a végeredmény 3-tól 18-ig terjedhet).

• Egy vagy több kockával dobunk és az eredményhez hozzáadunk egy ún. módosítót (például 1K6+1 vagy 1K10-2).

• Egyszerre két tízoldalúval dobunk, az egyiket tízes, a másikat egyes helyiértékünek nevezzük ki (ezt százalékdobásnak hívják).

• Kerekítés és Módosítás: ha a Cyberpunkban osztanod kell valamit és törtérték lesz a végeredmény, automatikusan kerekítsd lefelé a legközelebbi egész számhoz (pl. 2,65352-ről 2-re). Ha egy módosított dobás (pl. 1K6-4) nullára vagy kevesebbre jönne ki, akkor a végeredmény automatikusan 1, hacsak a szabá-

A KARAKTERLAP



Az első, amire szükséged lesz, egy papír, ahova feljegyezheted az összes információt. Fénymásolj (vagy rajzolj) magadnak karakterlapot és azon dolgozz. Őrizz meg egy mintát belőle arra az esetre, ha az eredeti elrongyolódna a kalandjaid során.

NE FELEDD: A JÖVŐ ELDOBHATÓ

Oké, szerezz magadnak karakterlapot, dobálj a kockákkal, és kezdd el összerakni a karakteredet.

Statisztikák

Minden *Cyberpunk* karakternek kilenc Statisztikája van – olyan értékek, amelyek a karakter veleszületett képességeit jellemzik. Ezek a Képességek kettőtől tízig terjedhetnek, kettő a lehetséges legrosszabb, tíz a létező legjobb, az átlag öt-hat körül mozog. Oszd szét a karakterpontjaidat mind a kilenc képességed között, aszerint csoportosítva őket, ami szerinted legjobban leírja a karakter természetes tulajdonságait. Induláskor egyik statisztika sem lehet kettőnél kevesebb vagy tíznél több.

Intelligencia (INT):

Ez a statisztika a karakter problémamegoldó képességét jelzi; feladatok megoldására, történések-, összefüggések észrevételére, fontos információk felidézésére, megjegyzésére használható. Csaknem minden karakternek szüksége lehet a magas Intelligenciára, de leginkább a Konzolcowboyoknak és a Cégeseknek.

Reflexek (REF):

Ez összetett statisztika, amely nemcsak a karakter veleszületett ügyességét takarja, hanem azt is, hogy fizikai koordinációs képességét mennyire képes érvényesíteni például autó vezetése, vagy pilótáskodás, harc és atletizálás közben. A sok csetepatéba keveredő karakterek (pl. Szólók, Nomádok vagy Rockerek) mindig igyekeznek a lehető legtöbb pontot fordítani a Reflexre.

Hidegvér/Akaraterő (HIDV):

Azt jelképezi, hogy a karakter mennyire ellenálló a stresszhatásokkal, illetve a félelemmel szemben; mennyire bírja a fizikai fájdalmat és/vagy a kínzást. Fontos szerepe van abban, hogy sebei ellenére tovább akar-e harcolni, vagy tűzpárbaj közben képes-e megőrizni harcképességét. Azt is meghatározza, hogy a karakter mennyire magabiztos, és mennyire tűnik kemény fickónak mások szemében. Rockereknek és Fixerekenek sosem árt, ha magas a Hidegvérük, Szólóknak és Nomádoknak pedig mind közül a legmagasabb.

Technikai Képesség (TECH):

Ez a statisztika azt jelképezi, hogy mennyire boldogulsz hardware és más technika-orientált problémákkal. A *Cyberpunkban* a technológiák használatához és megjavításához elsődleges fontosságú – a TECH-et használod szereléshez, átépítéshez és ismeretlen cuccok működtetéséhez is. Noha egyik karakternek sem árt némi kis TECH képesség, a potenciális Technikusok mindig a lehető legmagasabb pontszámot szedjék össze belőle.

Szerencse (SZER):

Ez a megfoghatatlan „valami" az események kimenetelét billentheti a te javadra. A Szerencse képesség azt határozza meg, hogy összesen hány pontot használhatsz fel minden játék alkalmával egy vagy több kritikus helyzet végeredményének a befolyásolására. A statisztikát úgy használod, hogy vagy az összes pontodat felhasználod, vagy abból csak valamennyit adsz hozzá a karakter egy létfontosságú kockadobásához (még a dobás előtt szólnod kell, hogy Szerencsét akarsz használni), amíg az összes pontot fel nem használtad. A szerencsepontokat minden játékalkalom végén visszakapod.

Vonzerő (VONZ):

Azt jelzi, hogy mennyire megnyerő a karakter külseje. A *Cyberpunkban* nem elég jónak lenni valamiben – jól kell kinézned, miközben csinálod (Lényeg a Pózolás). A *Vonzerő* különösen fontos a Médiák és Rockerek számára, mivel a munkájukhoz hozzátartozik, hogy dögösen nézzenek ki.

Mozgékonyság (MOZG):

Azt határozza meg, hogy milyen gyorsan képes futni a karaktered (harci szituban fontos lehet). Minél magasabb a Mozgékonyságod (MOZG), annál nagyobb távolságot vagy képes megtenni egyetlen kör alatt.

FUTÁS: Azt a távolságot határozza meg (méterben), amit a karaktered egyetlen harci kör alatt (kb. 3.2 másodperc) képes megtenni. Szorozd meg a MOZG képességedet 3-mal, és ezt a számot írd be a FUTÁS rubrikába a karakterlapodon! A karakter ennek a távolságnak a háromszorosát képes megtenni egy teljes 10 másodperces *forduló* alatt.

UGRÁS: Azt határozza meg, hogy milyen messzire képes a karaktered (nekifutásból) ugrani. Oszd el a FUTÁS-odat 4-gyel! Ezt a számot írd be az UGRÁS rubrikába a karakterlapodon.

Empátia (EMP):

Ez a statisztika határozza meg, hogy a karakter mennyire képes elviselni embertársait – egyben annak mércéje is, mennyire tűnik szimpatikusnak mások számára. Egy elidegenült,

NÉV _____

SZEREP ☐ Szóló ☐ Rocker ☐ Konzolcowboy ☐ Média ☐ Nomád ☐ Fixer ☐ Zsaru ☐ Céges ☐ Technikus ☐ OrvTechnikus

KARAKTERPONTOK [ ]

KÉPESSÉGEK

INT [ ] REF [/] TECH [ ] HIDV [ ]
VONZ [ ] SZER [ ] MOZG [ ] FIZ [ ]
EMP [/] Futás [ ] Ugrás [ ] Emelés [ ]

Testrész

Fej 1	Törzs 2-4	J. Kar 5	B. Kar 6	J. Láb 7-8	B. Láb 9-0

Páncél SFÉ

MENTŐ

FM

KÖNNYŰ	SÚLYOS	KRITIKUS	HALÁLOS0	HALÁLOS1
Sokk=0	Sokk=-1	Sokk=-2	Sokk=-3	Sokk=-4

HALÁLOS2	HALÁLOS3	HALÁLOS4	HALÁLOS5	HALÁLOS6
Sokk=-5	Sokk=-6	Sokk=-7	Sokk=-8	Sokk=-9

KÉPZETTSÉGEK Add össze a képzettségedet a képességeddel, és úgy írd be a rubrikába. A chipezett képzettségeket X-szel jelöld meg!

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:
Befolyás [ ]
Berhelés [ ]
Család [ ]
Harcérzék [ ]
Interface [ ]
Karizmatikus Vezetőkészség [ ]
Orvoslás [ ]
Szavahihetőség [ ]
Tekintély [ ]
Seftelés [ ]

VONZERŐ
Testápolás [ ]
Öltözködés és Divat [ ]

FIZIKUM
Állóképesség [ ]
Erőfitogtatás [ ]
Úszás [ ]

AKARATERŐ/HIDEGVÉR
Alvilág ismerete [ ]
Kínzás/Kábítószerek tűrése [ ]
Megfélemlítés [ ]
Szónoklás [ ]
Vallatás [ ]

EMPÁTIA
Csábítás [ ]
Előadókészség [ ]
Emberismeret [ ]
Interjú [ ]
Meggyőzés/Rábeszélés [ ]
Vezetőkészség [ ]
Viselkedés [ ]

INTELLIGENCIA
Adatbáziskezelés [ ]
Antropológia [ ]
Biológia [ ]
Botanika [ ]
Diagnózis [ ]
Éberség/Észlelés [ ]
Fizika [ ]
Kémia [ ]
Kompozíciókészség [ ]
Könyvelés [ ]
Követés/Felkutatás [ ]
Műveltség [ ]
Nyelvismeret (választott) [ ]
Oktatás [ ]
Programozás [ ]
Rejtőzés/Lerázás [ ]
Rendszerismeret [ ]
Szakértelem [ ]
Szerencsejáték [ ]
Történelem [ ]
Tőzsdézés [ ]
Túlélés (vadonban) [ ]
Zoológia [ ]

REFLEX
Atlétika [ ]
Géppisztolyok [ ]
Harcművészet (választott) [ ]
Íjászat [ ]
Kitérés és Szabadulás [ ]
Közelharc [ ]
Lopakodás [ ]
Motorbicikli [ ]
Munkagépek Kezelése [ ]
Nehézfegyverek [ ]
Pilóta (Gyro) [ ]
Pilóta (vitorlázók/ballonok) [ ]
Pilóta (merevszárnyú) [ ]
Pilóta (helyből felszálló) [ ]
Pisztolyok [ ]
Puskák [ ]
Tánc [ ]
Verekedés [ ]
Vezetés [ ]
Vívás [ ]

TECHNIKA
AeroTech [ ]
Álcázás [ ]
AV Tech [ ]
Barkácsolás [ ]
Biztonságtechnika [ ]
Cyberdeck Tervezése [ ]
Cyber Tech [ ]
Elektronika [ ]
Elsősegély [ ]
Fegyverismeret [ ]
Fotózás és Filmezés [ ]
Gyógyszerészet [ ]
GyroTech [ ]
Hamisítás [ ]
Hangszer [ ]
Kriog.tartály Működtetése [ ]
Rajzolás vagy Festés [ ]
Robbantás [ ]
Zárnyitás [ ]
Zsebmetszés [ ]
[ ]
[ ]
[

ÉLETÚT, FELSZERELÉS ÉS FEGYVEREK

ÉLETÚT

Stílus

Öltözködés

Hajviselet

Ismertetőjegyek

Nemzetiség

Nyelvek

Családi Háttér

Testvérek száma ♂☐ ♀☐

Motivációk

Személyiség

Legkedvesebb személy

Mi a legfontosabb

Hogyan érzel mások iránt

Legkedvesebb tárgyad

Események

Egy esemény évente, 16 éves kor fölött.

ÉVEK

FELSZERELÉS

Típus	Ár	Súly

KÉPZETTSÉGEK LISTÁJA

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:
Befolyás (Céges)
Berhelés (Technikus)
Család (Nomád)
Harcérzék (Szóló)
Interface (Konzolcowboy)
Karizmatikus Vezetőkészség (Rocker)
Orvoslás (OrvTechnikus)
Szavahihetőség (Média)
Tekintély (Zsaru)
Seftelés (Fixer)

VONZERŐ
Testápolás
Öltözködés és Divat

FIZIKUM
Állóképesség
Erőfitogtatás
Úszás

AKARATERŐ/HIDEGVÉR
Alvilág ismerete
Kínzás/Kábítószerek tűrése
Megfélemlítés
Szónoklás
Vallatás

EMPÁTIA
Csábítás
Előadókészség
Emberismeret
Interjú
Meggyőzés/Rábeszélés
Vezetőkészség
Viselkedés

INTELLIGENCIA
Adatbáziskezelés
Antropológia
Biológia
Botanika
Diagnózis
Éberség/Észlelés
Fizika
Kémia
Kompozíciókészség
Könyvelés
Követés/Felkutatás
Matematika
Műveltség
Nyelvismeret (választott)
Oktatás
Programozás
Rejtőzés/Lerázás
Rendszerismeret
Szakértelem
Szerencsejáték
Történelem
Tőzsdézés
Túlélés (vadonban)
Zoológia

REFLEX
Atlétika
Géppisztolyok
Harcművészet (választott)
Íjászat
Kitérés és Szabadulás
Közelharc
Lopakodás
Motorbicikli
Munkagépek Kezelése
Nehézfegyverek
Pilóta (Gyro)
Pilóta (vitorlázók/ballonok)
Pilóta (merevszárnyú)
Pilóta (helyből felszálló)
Pisztolyok
Puskák
Tánc
Verekedés
Vezetés
Vívás

TECHNIKA
AeroTech
Álcázás
AV Tech
Barkácsolás
Biztonságtechnika
Cyberdeck Tervezése
Cyber Tech
Elektronika
Elsősegély
Fegyverismeret
Fotózás és Filmezés
Gyógyszerészet
GyroTech
Hamisítás
Hangszer
Kriog.tartály Működtetése
Rajzolás vagy Festés
Robbantás
Zárnyitás
Zsebmetszés

Ágyútöltelékek

Magad is rájöhetsz majd, a *Cyberpunk* karaktergeneráló rendszerét úgy terveztük, hogy nagyfokú flexibilitást biztosítson számodra. Kedved szerint rakhatod össze a karakteredet, sok személyes egyéni tulajdonsággal ruházhatod fel.

Amikor viszont arcnélküli booster-bandák hordáira van szükséged, nem akarsz majd ennyi energiát és időt elpocsékolni. Inkább valami egyszerű és gyors módszerre lesz szükséged, ami segít, hogy futószalagon legyártsd az elintéznivaló rosszfiúkat.

A GYORS KARAKTERGENERÁLÓ RENDSZER öt lépésben lehetővé teszi, hogy szempillantás alatt nagy mennyiségben biztonsági őröket, gyilkosokat, cégeseket és rosszfiúkat állíts elő. Az Életút fejezet gyors átfutásával, gyors és mocskos múltat passzolhatsz oda a gyors és mocskos NJK-knak. Rajta, már gyárthatod is őket! *Ha elfogytak, csinálunk még!*

Első Lépés: Képességek Generálása

1) Dobj 2K6-ot kilencszer, jegyezd fel mindegyik dobást. Ha valamelyik dobás eredménye 10-nél nagyobb, dobj újra helyette. A számokat párosítsd a statisztikákhoz.

2. Lépés: Szerep választása és Képzettségek

1) Válassz szerepet a karakternek. Írd be Karrier Képzettségeit (44. old) a megfelelő helyre, aztán 40 pontot ossz szét közöttük.

2) Ha a karakter a fontosabb NJK-k (Nem Játékos Karakter) közé tartozik, dobj még 2K10-et, és ezeket a pontokat 5 Felvehető Képzettség között oszd szét.

3. Lépés: Cyberware választása (lásd. 76-79.old)

Használj tízoldalút! Szólóknak hatszor, mindenki másnak háromszor dobj. Ha többször ugyanazt az eredményt kapod, dobj újra.

1) Cyberoptikák (Dobj 1k6-tal a típusára)
   1 Infravörös
   2 Éjjellátó
   3 Kamera
   4 Tűvető
   5 Fénykompenzáló
   6 Célkereső
2) Cyberkar bépített lőfegyverrel (Dobj 1k6-tal a típusára)
   1 Közepes Pisztoly
   2 Könnyű Pisztoly
   3 Közepes Pisztoly
   4 Könnyű Géppisztoly
   5 Nagyon Nehéz Pisztoly
   6 Nehéz Pisztoly
3) Cyberaudio (Dobj 1k6-tal a típusára)
   1 Wearman
   2 Rádió
   3 Telefonkapcsolat
   4 Halláserősítés
   5 Hangszerkesztő
   6 Digitális Felvevő Csatlakozó
4) Implant Bütykök
5) Ripper
6) Vámpír
7) Slice n' Dice
8) Reflexgyorsító (Kerenzikov)
9) Reflexgyorsító (Sandevistan)
10) Semmi.

4. Lépés: Páncél és Fegyverek

Dobj a tízoldalúval, és add hozzá az alábbi módosítókat:

Dobás	*Páncél*	*Fegyver*
1	Nehéz Bőr	Kés
2	Golyóálló Mellény	Könnyű Pisztoly
3	Könnyű Páncéldzseki	Közepes Pisztoly
4	Könnyű Páncéldzseki	Nehéz Pisztoly
5	Közepes Páncéldzseki	Nehéz Pisztoly
6	Közepes Páncéldzseki	Könnyű Géppisztoly
7	Közepes Páncéldzseki	Könnyű Rohamfegyver
8	Nehéz Páncéldzseki	Közepes Rohamfegyver
9	Nehéz Páncéldzseki	Nehéz Rohamfegyver
+10	MetalGear	Nehéz Rohamfegyver

- Rockerek, Cégesek, Konzolcowboyok, Fixerek, Technikusok; semmit sem adnak a dobáshoz.
- Nomádok, Zsaruk; +2-t adnak a dobáshoz.
- Szólók: +3-t adnak a dobáshoz.

5. Lépés: Lejegyzés

Tölts ki egy NJK lapot, olyat, mint amit a következő oldalon látsz:

NÉV

SZEREP ☐ Szóló ☐ Rocker ☐ Konzolcowboy ☐ Média ☐ Nomád ☐ Fixer ☐ Zsaru ☐ Céges ☐ Technikus ☐ OrvTechnikus

KARAKTERPONTOK

KÉPESSÉGEK

INT [ ] REF [/] TECH [ ] HIDV [ ]
VONZ [ ] SZER [ ] MOZG [ ] FIZ [ ]
EMP [/] Futás [ ] Ugrás [ ] Emelés [ ]

Testrész

Fej 1	Törzs 2-4	J. Kar 5	B. Kar 6	J. Láb 7-8	B. Láb 9-0

Páncél SFÉ

MENTŐ

FM

KÖNNYŰ ☐ SÚLYOS ☐ KRITIKUS ☐ HALÁLOS0 ☐ HALÁLOS1 ☐
Sokk=0 Sokk=-1 Sokk=-2 Sokk=-3 Sokk=-4
HALÁLOS2 ☐ HALÁLOS3 ☐ HALÁLOS4 ☐ HALÁLOS5 ☐ HALÁLOS6 ☐
Sokk=-5 Sokk=-6 Sokk=-7 Sokk=-8 Sokk=-9

Cyberware

Különleges Képesség
Képzettségek

Felszerelés

© R. Talsorian Games, 1991. A másolás személyi használatra engedélyezett.

NÉV

SZEREP ☐ Szóló ☐ Rocker ☐ Konzolcowboy ☐ Média ☐ Nomád ☐ Fixer ☐ Zsaru ☐ Céges ☐ Technikus ☐ OrvTechnikus

KARAKTERPONTOK

KÉPESSÉGEK

INT [ ] REF [/] TECH [ ] HIDV [ ]
VONZ [ ] SZER [ ] MOZG [ ] FIZ [ ]
EMP [/] Futás [ ] Ugrás [ ] Emelés [ ]

Testrész

Fej 1	Törzs 2-4	J. Kar 5	B. Kar 6	J. Láb 7-8	B. Láb 9-0

Páncél SFÉ

MENTŐ

FM

KÖNNYŰ ☐ SÚLYOS ☐ KRITIKUS ☐ HALÁLOS0 ☐ HALÁLOS1 ☐
Sokk=0 Sokk=-1 Sokk=-2 Sokk=-3 Sokk=-4
HALÁLOS2 ☐ HALÁLOS3 ☐ HALÁLOS4 ☐ HALÁLOS5 ☐ HALÁLOS6 ☐
Sokk=-5 Sokk=-6 Sokk=-7 Sokk=-8 Sokk=-9

Cyberware

Különleges Képesség
Képzettségek

Felszerelés

© R. Talsorian Games, 1991. A másolás személyi használatra engedélyezett.

NÉV

SZEREP ☐ Szóló ☐ Rocker ☐ Konzolcowboy ☐ Média ☐ Nomád ☐ Fixer ☐ Zsaru ☐ Céges ☐ Technikus ☐ OrvTechnikus

KARAKTERPONTOK

KÉPESSÉGEK

INT [ ] REF [/] TECH [ ] HIDV [ ]
VONZ [ ] SZER [ ] MOZG [ ] FIZ [ ]
EMP [/] Futás [ ] Ugrás [ ] Emelés [ ]

Testrész

Fej 1	Törzs 2-4	J. Kar 5	B. Kar 6	J. Láb 7-8	B. Láb 9-0

Páncél SFÉ

MENTŐ

FM

KÖNNYŰ ☐ SÚLYOS ☐ KRITIKUS ☐ HALÁLOS0 ☐ HALÁLOS1 ☐
Sokk=0 Sokk=-1 Sokk=-2 Sokk=-3 Sokk=-4
HALÁLOS2 ☐ HALÁLOS3 ☐ HALÁLOS4 ☐ HALÁLOS5 ☐ HALÁLOS6 ☐
Sokk=-5 Sokk=-6 Sokk=-7 Sokk=-8 Sokk=-9

Cyberware

Különleges Képesség
Képzettségek

Felszerelés

© R. Talsorian Games, 1991. A másolás személyi használatra engedélyezett.

NÉV

SZEREP ☐ Szóló ☐ Rocker ☐ Konzolcowboy ☐ Média ☐ Nomád ☐ Fixer ☐ Zsaru ☐ Céges ☐ Technikus ☐ OrvTechnikus

KARAKTERPONTOK

KÉPESSÉGEK

INT [ ] REF [/] TECH [ ] HIDV [ ]
VONZ [ ] SZER [ ] MOZG [ ] FIZ [ ]
EMP [/] Futás [ ] Ugrás [ ] Emelés [ ]

Testrész

Fej 1	Törzs 2-4	J. Kar 5	B. Kar 6	J. Láb 7-8	B. Láb 9-0

Páncél SFÉ

MENTŐ

FM

KÖNNYŰ ☐ SÚLYOS ☐ KRITIKUS ☐ HALÁLOS0 ☐ HALÁLOS1 ☐
Sokk=0 Sokk=-1 Sokk=-2 Sokk=-3 Sokk=-4
HALÁLOS2 ☐ HALÁLOS3 ☐ HALÁLOS4 ☐ HALÁLOS5 ☐ HALÁLOS6 ☐
Sokk=-5 Sokk=-6 Sokk=-7 Sokk=-8 Sokk=-9

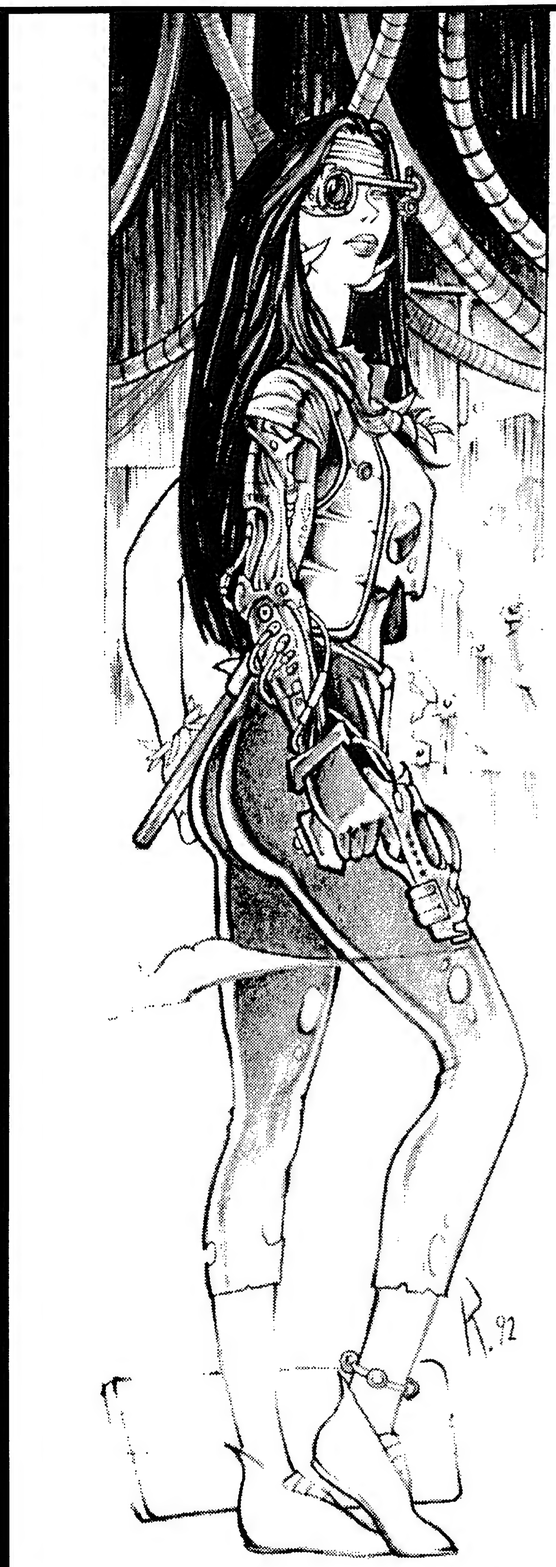
Cyberware

Különleges Képesség
Képzettségek

Felszerelés

© R. Talsorian Games, 1991. A másolás személyi használatra engedélyezett.

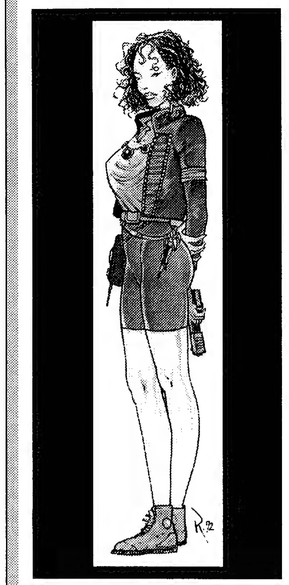
SZEREPEK
KARAKTEREK
ÉLETÚT
FELADATOK ÉS KÉPZETTSÉGEK
FEGYVEREK
VÉDŐFELSZERELÉSEK
FELSZERELÉS
CYBERCUCCOK
HARC
ORVOSLÁS
HÁLÓZAT



„Úgy emlékszem, azt mondta, valamikor 2004 körül született Miamiban... Frankón biztos volt benne, mert még arra is emlékezett, amikor az Eurók megdobálták sziklákkal Washingtont, de mellétrafáltak, és helyette Tampát cseszték szét...”

„Hihetetlenül kék szemei voltak; egészen átlátszóak és tiszták, mintha Black Lace kristályokat bámulnál. Mosolya akár egy magazinbéli álom. A szemek persze a Teknics 2350-es szériából származtak, a mosolyt pedig – szép pofaszobrász munka – tényleg egy magazinból leste ki. De mit számít, hogy a végén mennyi volt valódi a csajból. Az a típus vagyok, aki még mindig odavan érte.

– Johnny Silverhand



AZ UTCÁN MINDENKINEK VAN TÖRTÉNETE. A TIÉD MI?

Az **Életút** segítségével kitalálhatod.

Oldalairól megismerheted a múltadat; ellenségeket, barátokat, szerelmeket, és azokat, akik becsaptak. Az Életúttól kapod meg a tippeket, melyektől a karaktered személyisége működőképessé válik. Segítségével a Játékvezetőknek is lesz némi fogalmuk arról, hogyan építsenek fel egy rakás szám köré valami kalandot.

3. RÉSZ MESÉK AZ UTCÁRÓL

Olyan, mintha a klónozó kádból másznál ki.

Ott van előtted egy félig kész, nyálkától csöpögő teremtmény. A karaktered. Néhány statisztika, talán még valami halvány elképzelésed is van, hogy mihez kezdesz vele... de más semmi.

Szóval, hogyan faragsz belőle igazi *Cyberpunkot*?

Kezdjük az Életúttal. Az Életút egy „eseménykomplikációs” táblázatrendszer, melyet arra szántunk, hogy *Cyberpunk* karaktereidnek sötét jövőbe illő sötét hátteret biztosítson. Hét részben taglalja a nemzeti és etnikai hovatartozásodat, származásodat, családodat, barátaidat, ellenségeidet, személyes szokásaidat, és évekre lebontva még a kulcsfontosságú eseményeket is. Elsősorban útmutatónak szántuk; ha valami olyannal találkozol, ami szerinted nem passzol az általad elképzelt karakterhez, tetszés szerint megváltoztathatod. Az Életút eseményeit a **karakterlapod** hátoldalára jegyezheted fel. Ne feledd; a *Cyberpunk* lényege a szerepjáték, tedd hasznossá az Életút kidobása során szerzett információkat. Garantált kalandgenerátor!

UTCAI SZLENG
A 21. SZÁZAD NÉHÁNY

KÖZISMERT TERMINOLÓGIÁJA

MI: Mesterséges Intelligencia; teljes öntudattal rendelkező komputerrendszer.
Boosterek: Cyber- és bőrcuccokat, erőszakot éltető bandatagok. (ejtsd: „búszterek")
Bechippezés: Először vásárolni cyberweart. Pénzt dobni a közösbe. Összekapcsolódni egy géppel. (ejtsd: „becsippezés")
Braindance:, teljes érzékszimuláció. (ejtsd: „brén-densz")
Csumba: A barát, haver, családtag Neo-Afro Amerikai szlengszava.
CHOOH² ("csu"): Az Utca szlengszava a járművek meghajtásához használt alkohol-üzemanyagra. A 2000-es évek járműveinek elsöprő többsége a normál metanolnál magasabb hőmérsékleten égő, továbbfejlesztett alkoholfajtával működik.
Cyberbringa: cyber-vezérlésű, felpiszkált teljesítményű motorkerékpár. (ejtsd: „szájberbringa")
Krómer: 21. századi heavy-metal rockrajongó. Lásd. *Kromatik rocker, Kromatik rock.*
Kromatik Rock: a heavy-metal zene egyik vállfaja; egyszerű ritmikával és erőszakos dalszövegekkel.
Felcuccolni: Bedilizés nélkül a lehető legtöbb kibernetikát magadba ültetni.
Feldrótozni: valamelyik érzékszervet, különösen az idegrendszert kibernetikával felpörgetni.
DataTerm infopult: képernyővel, Hálózat csatlakozással és billentyűzettel felszerelt utcasarki információs pult.
Diszk, diszkelni: felvétel, lézerdiszk; felvenni valamit.
Dizájner drog: rendkívül költséges, „mellékhatások nélküli" szintetikus kábítószer.
'Dorph: Az Utca szlengszava a szintetikus endorfinra. Olyan dizájner drog, amely serkenti a gyógyulás sebességét, csökkenti a kimerültséget és „felpörget". (ejtsd: „dorf")
Egzotik: Nem emberi elemeket alkalmazó arcszobrászat; bunda, hosszú fülek, agyarak stb. beültetése.
The Face: Az Interface. Becsatlakozás a Hálózatba. (ejtsd: „dö Fész")
Flatline: ölni, hazavágni valakit. Hullát vagy használhatatlan tárgyat is jelent. (ejtsd: „fletlájn")
LEO-ra menni: kiruccanás az Alacsony Orbitális Pályákra (LEO), azaz földközeli űrlétesítményt meglátogatni.
Gyro: többnyire rendőrségi feladatokra és cégek csapásmérő akcióira használt kisméretű, egy- vagy kétüléses helikopterek. (ejtsd: „giro" vagy „dzsájro")
Miniágyú: elektromosan forgatott, nagy tűzgyorsaságú, többcsövű gépfegyver. Járművekre szerelik.
Hydro: Az Utca szlengszava a hidrogén üzemanyagra, melyet számos jármű működtetéséhez használnak a 2000-es években.
Hardware: gyakran fegyvert is jelent.
Input: barátnő (bizalmas)
Keyboard: Az Utca szlengszava a manuális billentyűzettel rendelkező interface deckre. Terminált is jelenthet. (ejtsd: „kíbord")
Cowboykodás: Becsatlakozni a Hálózatba és számítógépes rendszerek feltörésére használni.
Output: barát (bizalmas)
Egylövetű polimer: Olcsó, általában 5–6 mm-es műanyag pisztoly.
Pózerbanda: ugyanazt a stílust, divatot vagy pofaszabászatot majmoló punkok csoportja.
Ripperdoki: Illegális cybercuccok beültetésére specializálódott zugsebész.
Ronin: Szabadúszó bérgyilkos vagy zsoldos. Általában megbízhatatlannak tekintik.
Rockersrác/csaj: zenész vagy előadó, aki szociális és politikai nézeteit dalaival fejezi ki. A Rockerek nem egyenlőek a **rocksztárokkal**, akiket általában egy kiadócég „birtokol", és közük sincs a politikához.
Szamuráj: cégzsoldos vagy bérgyilkos, aki a cége tulajdonát védelmezi vagy támadásokat hajt végre más társaságok ellen.
Az Utca: ahol éjszakai életet élsz. A Szubkultúra; az Alvilág.
Betömni: szexuális kapcsolatot létesíteni. Kussolni, leszállni valakiről vagy valamiről.
VTOL: (Vertical Take-Off-Landing) helyből fel-, ill. leszálló légi jármű (pl. Osprey, AV)
AV: (Aerodyne Vehicle) Aerodyne légijármű (ejtsd: „erodájn")

INNEN KEZDD

1) Származás és Stílus

Hogyan nézel ki és honnan szalajtottak?

ÖLTÖZKÖDÉS és SZEMÉLYES STÍLUS

A *Cyberpunkban* a ruha teszi az embert. Az állandóan változó divat meghatározó szerepet játszik. Dobj háromszor a tízoldalúval (oszloponként egyszer), hogy milyen a *te* stílusod.

Dobás	*Öltözködés*	*Hajviselet*	*Ismertetőjegyek*
1.	Motoros bőrszerelés	Mohikán-taréj	Tetoválások
2.	Farmercuccok	Hosszú és elhanyagolt	Tükröző napszemüveg
3	Céges öltönyök	Rövid és tüskés	Rituális hegek
4.	Kezeslábas	Vad és kócos	Szegecses kesztyűk
5.	Miniszoknya	Kopasz	Orrkarikák
6.	Előkelő divatcuccok	Csíkosra vágott	Fülbevalók
7.	Álcázó	Festett	Hosszú körmök
8.	Normális	Ízléses, rövid	Csizma sarkantyúval
9.	Meztelen	Rövid, göndör	Fura kontaktlencsék
10.	Szakadt	Hosszú, egyenesszálú	Ujjatlan kesztyűk

NEMZETISÉG

A *Cyberpunk* világa multikultúrális és multinacionális. Származásod meghatározza az anyanyelvedet, szokásaidat és állampolgárságodat. Válassz vagy dobj magadnak nemzetiséget, aztán válassz egyet az utána felsorolt nyelvek közül. Ez lesz az anyanyelved, melyet +8-as szinten beszélsz. Ráadásként automatikusan ismered az *utcai szlenget*, az angol, francia, német, japán és féltucat más nyelv univerzális, poliglott keverékét.

1 **Amerikai-Angol** (Angol)
2 **Afrikai** (Bantu, Fante, Kongo, Ashanti, Zulu, Szuahéli)
3 **Japán /Koreai** (Japán vagy Koreai)
4 **Közép-Európai /Szovjet** (Bulgár, Orosz, Cseh, Lengyel, Ukrán, Szlovák, Magyar)
5 **Csendes-Óceáni** (Mikronéziai, Tagalog, Polinéziai, Maláj, Szudáni, Indonéziai, Hawaii)
6 **Kínai /Délkelet-Ázsiai** (Burmai, Kanton, Mandarin, Thai, Tibeti, Vietnámi)
7 **Amerikai-Fekete** (Angol, Blackfolk)
8 **Amerikai-Spanyol** (Spanyol, Angol)
9 **Közép/Dél-Amerikai** (Spanyol, Portugál)
10 **Európai** (Francia, Német, Angol, Spanyol, Olasz, Görög, Dán, Holland, Norvég, Svéd, Finn)

2) Családi Háttér

Ki vagy és honnan jöttél? Az Utcán mindenkinek megvan a maga története és múltja, amivel együtt kell élnie. És a tiéd?

CSALÁDOD BESOROLÁSA

Válassz vagy dobj:
1 Vállalati Igazgató
2 Vállalati Menedzser
3 Vállalati Technikus
4 Nomádfalka
5 Kalóz (vízi)
6 Utcai banda
7 Maffiózó
8 Gettó-lakó
9 Városi hajléktalan
10 Kupolavárosi
Ugorj tovább a **SZÜLŐK**-re!

SZÜLŐK

Válassz vagy dobj:
1-6 Mindkét szülőd életben van. Ugorj a **CSALÁD ÁLLAPOTÁ**-ra!
7-10 Valami történt egyik vagy mindkét szülőddel. Ugorj a **VALAMI TÖRTÉNT A SZÜLEIDDEL**-re!

VALAMI TÖRTÉNT A SZÜLEIDDEL

Válassz vagy dobj:
1 A szülő(k) háborúban halt(ak) meg
2 A szülő(k) balesetben halt(ak) meg
3 A szülő(ke)t meggyilkolták
4 A szüleidnek amnéziája van és nem emlékeznek rád
5 Sosem ismerted a szüleidet
6 A szüleid bujkálnak, hogy megóvjanak téged
7 A rokonoknál hagytak megőrzésre
8 Az Utcán nőttél fel és sosem voltak szüleid
9 A szüleid adoptációra adtak téged
10 A szüleid pénzért eladtak
Ugorj a **CSALÁD ÁLLAPOTA**-ra

CSALÁDOD ÁLLAPOTA

Válassz vagy dobj:
1-6 Veszélyben a család, lehet, hogy mindent elveszítesz (ha már meg nem történt). Ugorj a **CSALÁDI TRAGÉDIÁ**-ra!
7-10 A család állapota OK, akkor is, ha a szüleid eltűntek vagy halottak. Ugorj a **GYERMEKKORI KÖRNYEZET**-re!

GYERMEKKORI KÖRNYEZET

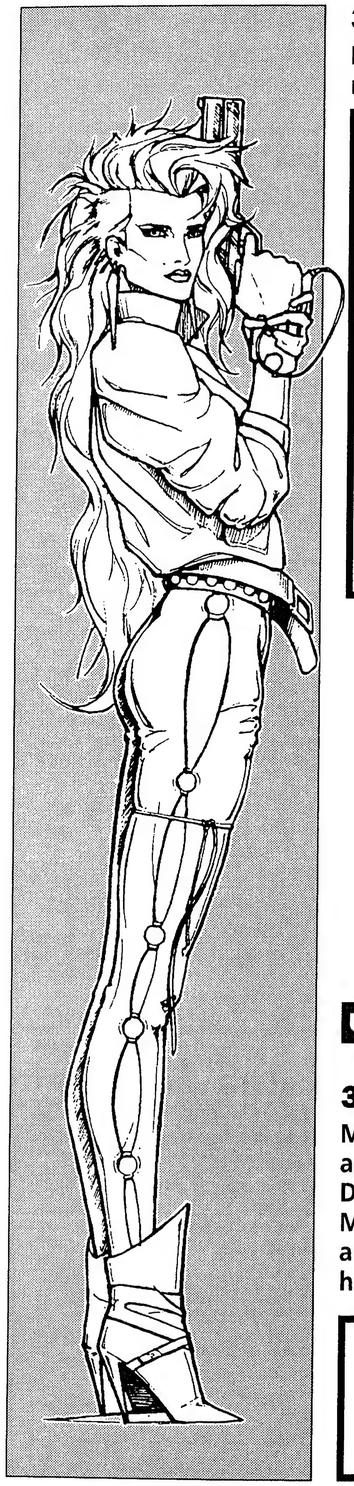
Válassz vagy dobj:
1 Az Utcán nőttél fel, felnőttek nélkül
2 Egy biztonságos cégvárosban
3 Egy Nomádfalkával városról-városra utazva
4 Egy lepusztulófélben lévő, hajdanán felkapott kisvárosban
5 Egy jól védett belvárosi Cégnegyedben
6 Egy Gettónegyed szívében
7 Egy faluban vagy nagyvárosoktól távol eső településen
8 Egy nagy kupolavárosban
9 Egy vízi kalózbandával
10 Egy óriáscég farmján vagy kutatótelepén
Ugorj a **TESTVÉREK**-re

CSALÁDI TRAGÉDIA

Válassz vagy dobj:
1 A családod árulás következtében mindent elvesztett
2 A családod a rosszul vezetett háztartás miatt teljesen tönkrement
3 A családodat elűzték vagy kitiltották eredeti otthonából /országából /vállalatától
4 A családodat bebörtönözték és egyedül te menekültél meg
5 A családod eltűnt; te vagy az egyetlen megmaradt tagja
6 A családodat leméžárolták/meggyilkolták és te vagy az egyetlen túlélő
7 A családod hosszú távú politikai összeesküvésbe vagy szervezett bűnözésbe bonyolódott
8 A családod balszerencse folytán felbomlott
9 A családodat több generáció óta viszály dúlja fel
10 Családi adósságot örököltél; ki kell egyenlítened a számlát, mielőtt folytatnád az életed
Ugorj a **GYERMEKKORI KÖRNYEZET**-re!

TESTVÉREK

Maximum 7 fiú/lánytestvéred lehet. Válassz vagy Dobj 1K10-zel. 1-7, ennyi testvéred van. 8-10, te vagy az egyetlen gyermek. Minden fiú vagy lánytestvérre:
1) **Dobj 1K10-zel. Páros szám: a testvéred fiú. Páratlan: a testvéred lány.**
2) **Dobd ki a tiédhez viszonyított életkorukat:**
1-5= idősebb nálad
6-9= fiatalabb nálad
10 = ikertestvéred
3) **Minden testvérnél válassz vagy dobj, hogyan éreznek irántad:**
1-2 A testvéred nem kedvel téged
3-4 A testvéred kedvel téged
5-6 A testvéred semleges irántad
7-8 Hősként imád
9-10 Gyűlöl téged
Ugorj a **MOTIVÁCIÓK**-ra!



3) Motivációk

Mitől ketyegsz? Segítesz bajba jutott barátaidon vagy inkább a nagy esélyt hajszolod? Mi a fontos számodra?

SZEMÉLYISÉG
Válassz vagy dobj:

1 Félénk és titkolódzó
2 Lázadó, antiszociális, erőszakos
3 Arrogáns, büszke és közönyös
4 Szeszélyes, meggondolatlan és csökönyös
5 Szőrszálhasogató, akadékoskodó, idegeskedő
6 Kiegyensúlyozott, komoly
7 Szórakozott, felületes
8 Meghunyászkodó, kétszínű
9 Intellektuális, zárkózott
10 Barátságos, nyitott

KI SZÁMODRA A LEGKEDVESEBB SZEMÉLY?
Válassz vagy dobj:

1 Valamelyik szülőd
2 Valamelyik testvéred
3 Szerető
4 Barát
5 Saját magad
6 Egy kedvenc állat
7 Tanító vagy mentor
8 Közismert személy
9 Személyes hős
10 Nincsen

MI A LEGFONTOSABB SZÁMODRA?
Válassz vagy dobj:

1 Pénz
2 Becsület
3 Adott szó
4 Tisztesség
5 Tudás
6 Bosszú
7 Szeretet
8 Hatalom
9 Szórakozás
10 Barátság

MI A LEGKEDVESEBB TÁRGYAD?
Válassz vagy dobj:

1 Egy fegyver
2 Egy szerszám
3 Egy ruhadarab
4 Egy fénykép
5 Egy könyv vagy napló
6 Egy felvétel
7 Egy hangszer
8 Egy ékszer
9 Egy játék
10 Egy levél

HOGYAN ÉRZEL MÁSOK IRÁNT?
Válassz vagy dobj:

1-2 Semlegesen.
3 Szinte minden embert kedvelsz.
4 Szinte minden embert gyűlölsz.
5 Az emberek eszközök. Használd fel saját céljaid érdekében, aztán eldobhatod őket.
6 Minden ember értékes személyiség.
7 Az emberek elpusztítandó akadályok, ha az utadba állnak.
8 Az emberek megbízhatatlanok. Ne függj senkitől.
9 Nyírjuk ki az összeset, oszt' helyet a csótányoknak!
10 Az emberek csodálatosak.

Ugorj az ESEMÉNYEK-re

3) Események

Már tudod, honnan jöttél és hogy nézel ki. Most vessünk egy pillantást azokra a fontosabb eseményekre, amelyek azzá tettek, ami most vagy. Dobj 2K6+16-ot vagy válassz 16 fölött bármilyen életkort magadnak. Minden 16. után betöltött évnél dobj 1K10-zel és az alábbi táblázat alapján lapozz az Életút megfelelő részéhez. Az ott leírtakból megtudhatod, hogy milyen meghatározó jelentőségű esemény történt veled abban az évben. Amikor végeztél, lapozz vissza ide, és dobd ki a következő évek eseményeit is.

1-3	Nagy Problémák, Nagy Nyereségek
4-6	Barátok és Ellenségek
7-8	Szerelmi Élet
9-10	Ebben az évben nem történt semmi

4a) Nagy Problémák, Nagy Nyereségek

A borotva élén táncolni veszélyes dolog. Ebben az évben akadt néhány komolyabb lehetőséged. Megragadtad-e az alkalmat vagy elbuktál? Dobj 1K10-zel. Ha páros számot dobsz, nagyot kaszáltál. Ha páratlant, sajnos elbaltáztad.

RÁFÁZTÁL!
Dobj 1K10-zel:

1 **Pénzveszteség vagy Adósság:** Dobj 1K10x100-at. Ennyi Euródollárt vesztettél. Ha nem tudod azonnal kifizetni, adósságod van pénzben – vagy vérben.

2 **Bebörtönzés:** Sittre vágtak vagy túszként tartottak fogva (választhatsz). Határozd meg 1k10-zel a fogságban töltött hónapok számát.

3 **Betegség vagy Függőség:** Súlyos betegséget vagy kábítószer függőséget szedtél össze. Végérvényesen 1 pontot vesztettél a REF-edből.

4 **Árulás:** Valamilyen módon alaposan kiszúrtak veled. Dobj még egyszer a tízoldalúval. 1-3, megzsaroltak. 4-7, kiteregették a szennyesedet. 8-10, szerelem vagy karrier kapcsán (választhatsz) árult el egy közeli barátod.

5 **Baleset:** Valamilyen szörnyű balesetet szenvedtél. Dobj 1K10-zel. 1-4, borzasztóan eltorzultál, vonj le 5 pontot a VONZ képességedből. 5-6, ebben az évben 1K10 hónapig kórházban voltál. 7-8, ebben az évben 1K10 hónap kiesett az emlékezetedből. 9-10, a baleset miatt állandóan rémálmok gyötörnek (minden éjjel 80% eséllyel) és a félelemtől üvöltve ébredsz.

6 **Meggyilkolt szerető, barát vagy rokon:** Elvesztettél valakit aki igazán fontos volt számodra. 1-5, véletlenül halt meg. 6-8, a tettes ismeretlen. 9-10, meggyilkolták és azt is tudod, hogy ki tette. Csupán bizonyítékra van szükséged.

7 **Meggyanúsítás:** Valaki beköpött vagy keresztbe tett neked. Dobj 1K10-zel. 1-3, lopással gyanúsítottak meg. 4-5, nevetségessé tettek. 6-8, gyilkossággal gyanúsítottak meg. 9, nemi erőszak elkövetésével vádoltak meg. 10, hamis esküvel vagy árulással vádoltak meg.

8 **Körözés:** Körözést adtak ki ellened, akár elkövettél valamit, akár nem (választhatsz). Dobj 1K10-zel. 1-3, csak pár környékbeli zsaru keres téged. 4-6, az ország teljes rendőrállománya. 7-8, az Állami vagy Katonai Rendészet. 9-10, az FBI vagy annak megfelelő szövetségi rendőrszervezet.

9 **Egy óriáscég vadászik rád:** Sikeresen felbosszantottál valami nagyfőnököt. Dobj 1K10-zel. 1-3, egy kis helyi céget. 4-6, egy országszerte irodákkal rendelkező nagyvállalatot. 7-8; egy minden nagyvárosban ügynökökkel rendelkező nemzetközi óriáscéget. 9-10, egy hatalmas multinacionális korporációt, hadseregekkel, ninjákkal és kémekkel *mindenütt*.

10 **Szellemi vagy fizikai fogyatékosság:** valamilyen szellemi vagy fizikai károsodás ért. Dobj 1K10-zel. 1-3, valamilyen idegi alapú rendellenességnek, valószínűleg egy biojárványnak köszönhetően –1 pont REF-et veszítettél. 4-7, valamilyen mentális problémával küszködsz; fóbiáid vannak és üldözési mániában szenvedsz. –1 pontot veszítesz a HIDV képességedből. 8-10, súlyos pszichózisban szenvedsz. Hangokat hallasz, dührohamok lesznek úrrá rajtad, kiszámíthatatlanul viselkedsz és depressziós vagy. 1 pontot veszítettél a HIDV és REF képességeidből.
Ugorj a **MIHEZ KEZDESZ A DOLOGGAL KAPCSOLATBAN?**-ra!

MÁZLID VAN!
Dobj 1K10-zel:

1 **Befolyásos kapcsolatot szereztél** városod vezetőségénél. Dobj 1K10-zel. 1-4, a Rendőrségnél. 5-7, a körzeti Államügyész Hivatalában. 8-10, a Polgármesteri Hivatalban.

2 **Anyagi Nyereség:** 1K10x100 Eurodollárt kaszáltál.

3 **Nagyot kaszáltál** egy melóval vagy üzlettel. 1K10x100 Eurodollárt kerestél.

4 **Tanítómestert találtál.** +1-gyel növelheted valamelyik Harcművészet képzettségedet vagy újat kezdhetsz +2-es szinten.

5 **Oktatót találtál.** +1-gyel növelheted bármelyik INT alapú képzettségedet vagy újat kezdhetsz +2-es szinten.

6 **Befolyásos óriáscég igazgatója** jön neked egy szivességgel.

7 **A helybeli Nomádok kedvelnek téged.** Havonta egyszer +2-es *Család* Különleges Képességnek megfelelő szívességet kérhetsz tőlük.

8 **Barátot szereztél a Rendőrségnél.** Belső információkat szerezhetsz tőle +2-es Alvilág Ismerete szinten bármilyen rendőrséggel kapcsolatos szituációról.

9 **Egy helybeli Booster-banda megkedvelt téged** (Franc tudja, mit esznek rajtad?) Havonta egy alkalommal +2-es *Család* Különleges Képességnek megfelelő szivességet kérhetsz tőlük. Vigyázz, azért ne erőltesd a dolgot!

10 **Fegyveres oktatót találtál.** Harcművészetek és Verekedés kivételével hozzáadhatsz +1-et bármilyen meglévő fegyveres képzettségedhez vagy +2-vel új harci képzettséget kezdhetsz.

Ugorj vissza az **ESEMÉNYEKRE ÉS DOBJ A KÖVETKEZŐ ÉVRE**

MIHEZ KEZDESZ A DOLOGGAL KAPCSOLATBAN?
Válassz vagy dobj:

1-2 Megpróbálsz kimászni belőle.
3-4 Megpróbálod elfelejteni az egészet.
5-6 Elkapod a felelősöket és megfizetsz nekik mindenért!
7-8 Vissza akarod szerezni, ami jogosan a tiéd.
9-10 Ha lehetséges, segíteni fogsz mindenkinek, aki hasonló szituba keveredik.

Ugorj vissza az **ESEMÉNYEKRE ÉS DOBJ A KÖVETKEZŐ ÉVRE!**

4b) Barátok és Ellenségek

Veszélyesen élni azt jelenti, hogy nem csak tessék-lássék csinálod a dolgokat. A haverjaid végsőkig kitartanak melletted, az ellenségeid pedig nem ismernek kegyelmet. Ha ide jutottál, ebben az évben valamilyen fontos változás állt be a társadalmi helyzetedben. Dobj 1K10-zel. 1-5, egy barátot szereztél. 6-10, ellenséget.

ELLENSÉGET SZEREZTÉL
Valakinek az arcába másztál. Ellenségeket szerezni a *Cyberpunk-ban* egyfajta sportnak számít, szóval nehogy átugord ezt a részt! Minden ellenségednek válassz vagy dobj nemet 1K10-zel.
PÁROS SZÁM= Férfi
PÁRATLAN SZÁM= Nő

Az ellenséged (válassz vagy dobj):
1 Ex-barát
2 Ex-szerető
3 Rokon
4 Gyermekkori ellenség
5 Volt alkalmazottad
6 A főnököd
7 Partner vagy munkatárs
8 Egy booster-banda tagja
9 Egy nagyvállalat igazgatója
10 Kormánytisztviselő
Ugorj **AZ ELLENSÉGESKEDÉS OKA**-ra

AZ ELLENSÉGESKEDÉS OKA
Az egész ellenségeskedés akkor kezdődött, amikor egyikőtök (válassz vagy dobj):
1 A másik hitelének vagy pozíciójának elvesztését okozta.
2 A másik szerelmének, barátjának vagy rokonának elvesztését okozta.
3 Alaposan megszégyenítette a másikat.
4 A másikat gyávasággal vagy valamilyen más személyes hibával gyanúsította meg.
5 Fizikai sérülést okozott: (Dobj 1K6-tal. 1-2= elvesztett szem. 3-4=elvesztett kar. 5-6=randa sebhely).
6 Cserbenhagyta vagy elárulta a másikat.
7 Visszautasította a másik ajánlatát vagy szerelmét.
8 Egyszerűen nem bírjátok egymást.
9 Szerelmi rivalizálásba kezdett.
10 Beleköpött a másik levesébe.
Ugorj a **KINEK TELT BE A POHÁR?**-ra!

KINEK TELT BE A POHÁR?
Válassz vagy dobj:
1-4 Ő utál téged
5-7 Te utálod őt
8-10 Az érzés kölcsönös
Ugorj a ***MIHEZ KEZDESZ...-re!***

MIHEZ KEZDESZ A DOLOGGAL KAPCSOLATBAN?
Ha szemtől szembe találkoznátok, mit tenne a sértett fél (Válassz vagy dobj):
1-2 Őrjöngő, gyilkos düh venne erőt rajta, és megpróbálná szétverni a másik pofáját!
3-4 Elkerülné azt a mocsok alakot
5-6 A háta mögött tenne keresztbe neki
7-8 Levegőnek nézné a másikat
9-10 Lépten-nyomon sértegetné
Ugorj a ***KIKET KÜLDHETNE...-re!***

KIKET KÜLDHETNE A NYAKADRA?
Miféle erőket képes az ellenséged bedobni ellened? (Válassz vagy dobj):
1-3 Csak saját magát
4-5 Csak magát és pár barátját
6-7 Egy egész bandát
8 Egy kisebb céget
9 Egy komolyabb céget
10 Akár egy egész Kormányügynökséget
Ugorj vissza az ***ESEMÉNYEKRE ÉS DOBJ A KÖVETKEZŐ ÉVRE!***

Kicsoda ez a személy? Lapozz vissza a Stílushoz (34. old) és a Motivációkhoz (36. old) és dobálj néhányat, hogyan fest ez a barát vagy ellenség.

BARÁTOT SZERETTÉL
Szerencséd volt és barátra leltél (ritka esemény a Cyberpunk világában). Minden új barátnak válassz vagy dobj nemet 1K10-zel:
PÁROS SZÁM= Férfi
PÁRATLAN SZÁM= Nő
Válassz vagy dobd ki a viszonyodat vele:
1 Mintha a bátyád/nővéred lenne
2 Mintha az öcséd/húgod lenne
3 Oktató vagy mentor
4 Partner vagy munkatárs
5 Egy régi szerelmed (válassz)
6 Egy régi ellenséged (válassz)
7 Mintha második apád/anyád lenne
8 Valamelyik rokonod
9 Újra találkoztál egy régi gyermekkori barátoddal
10 Közös érdeklődési kör alapján jöttetek össze
Ugorj vissza az ***ESEMÉNYEKRE ÉS DOBJ A KÖVETKEZŐ ÉVRE!***

4c) Szerelmi Élet

Kellemesebb dolgok is vannak az életben, mint állandóan harcolni és pofára esni. A románc is fontos részét képezi az Élj Életveszélyesen felfogásnak. Ha ide jutottál, volt valamilyen meghatározó szerepű szerelmi viszonyod ebben az évben. A kapcsolat körülményeit kitalálhatod az alábbi HOGY JÖTT ÖSSZE-ből:

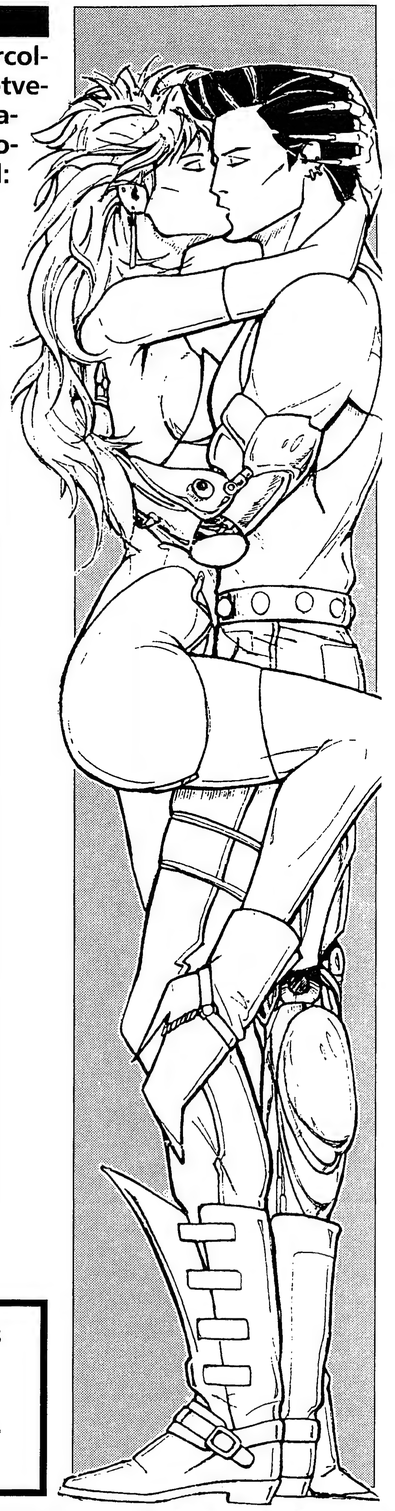
HOGY JÖTT ÖSSZE?
Dobj aztán ugorj a megfelelő részre:
1-4 Boldog szerelmi affér (Ugorj vissza az *ESEMÉNYEK*-re)
5 ***TRAGIKUS SZERELMI AFFÉR***
6-7 ***PROBLÉMÁS SZERELMI AFFÉR***
8-10 Gyors afférok és randik (Ugorj vissza az *ESEMÉNYEK*-re)

PROBLÉMÁS SZERELMI AFFÉR
Válassz vagy dobj:
1 A barátai/családja utálnak téged
2 A barátai/családja mindenáron meg akarnak szabadulni tőled
3 A bartátaid/családod ki nem állhatják őt
4 Valamelyikőtöknek riválisa van
5 Valahogyan el vagytok választva egymástól
6 Állandóan veszekedtek
7 A munkátokban rivalizáltok egymással
8 Egyikőtök őrjítően féltékeny
9 Egyikőtök mással kacérkodik
10 Problémák vannak a származással és a családokkal
Ugorj vissza az ***ESEMÉNYEKRE ÉS DOBJ A KÖVETKEZŐ ÉVRE!***

TRAGIKUS SZERELMI AFFÉR
Válassz vagy dobj:
1 A szeretőd balesetben meghalt
2 A szeretőd tisztázatlan körülmények között eltűnt
3 Nem jöttetek ki egymással
4 Személyes ügy vagy vendetta állt kettőtök közé
5 A szeretődet elrabolták
6 A szeretőd megőrült
7 A szeretőd öngyilkosságot követett el
8 Harcban halt meg
9 Egy rivális lecsapta a kezedről
10 Börtönbe csukták vagy kitiltották a városból
Ugorj a ***KÖLCSÖNÖS ÉRZÉSEK***-re!

KÖLCSÖNÖS ÉRZÉSEK
Válassz vagy dobj:
1 Még mindig szeret
2 Még mindig szereted
3 Még mindig szeretitek egymást
4 Gyűlölöd
5 Ő gyűlöl téged
6 Utáljátok egymást
7 Barátok vagytok
8 Nincsenek érzelmeitek; vége
9 Te szereted, ő gyűlöl téged
10 Ő szeret téged, te gyűlölöd
Ugorj vissza az ***ESEMÉNYEKRE ÉS DOBJ A KÖVETKEZŐ ÉVRE!***

Megérte a fájdalmat? Lapozz vissza a Stílushoz (34. old) és a Motivációkhoz (36. old) és dobálj néhányat, hogyan nézett ki a csaj/srác, és hajlandó lennél-e újrakezdeni a kapcsolatot, ha egy szép napon megint besétálna az életedbe. A magadfajta mázlista alakkal még ez is megtörténhet.



SZEREPEK
KARAKEREK
ÉLETÚT
FELADATOK ÉS KÉPZETTSÉGEK
FEGYVEREK
VÉDŐFELSZERELÉSEK
FELSZERELÉS
CYBERCUCCOK
HARC
ORVOSLÁS
HÁLÓZAT



„Aszondod, csináltá' má' ilyet?"
Csend. Aztán: „Ja."
Hosszú szünet. Kattanás. Recsegés. Kattanás.
„Biztos?"
„Ja."
Hosszú szünet... Kattanás. Sistergés. Kattanás. „Izé... Jég?"
„Pofa be Ripper, mielőtt elcseszek valamit és leradírozom a fél várost egy termonukleáris robbanással!"
„Izé... rendben." Kattanás. Recsegés. Kattanás.

4. RÉSZ KARAKTEREK KIDOLGOZÁSA

Képzettségpróbák

A karaktered különösebb bonyodalom nélkül képes lesz megcsinálni a hétköznapi dolgokat; járni, beszélni, egy doboz ételkoncentrátumot felnyitni rögtönzés nélkül is tud. Bizonyos feladatok sikeres végrehajtásához azonban egy úgynevezett képzettségpróbát kell dobnia.

Nehézségi Fokozatok

Minden feladat összetettségét, bonyolultságát a Játékvezető határozza meg Könnyű-től, egészen a Szinte Lehetetlenig. Mindegyik fokozathoz egy numerikus érték tartozik, melyet Nehézségi Fokozatnak nevezünk.

NEHÉZSÉGI FOKOZATOK

Könnyű	10+
Átlagos	15+
Nehéz	20+
Nagyon Nehéz	25+
Szinte Lehetetlen	30+

Hogyan hozd ki a legjobbat

Amikor képzettségpróbát dobsz, először azt kell meghatároznod, hogy melyik képességtől függ leginkább a feladat végrehajtása. Ha például fejenállással próbálkozol, a REF-ed a legalkalmasabb a célra. Ha egy kódot próbálsz megfejteni, az INT képességed lesz a leginkább megfelelő.

Következő lépésként, ha rendelkezel olyan Képzettséggel, ami közvetlenül kapcsolatos a feladattal, amit végre akarsz hajtani, azt add hozzá a statisztikához. A feladat végrehajtására egyszerre csak egy Képzettséget használhatsz. A Képzettségeket (és elsajátításukat) majd a 42-54. oldalon tárgyaljuk, most egyelőre csak a képzettségpróba koncepcióját akarjuk megismertetni veled.

Végül dobsz a tízoldalú kockával, és hozzáadod a Statisztikádat és a hozzátartozó kiválasztott Képzettséget. Hasonlítsd összse az eredményt a feladat nehézségi fokozatával (melyet a Játékvezető határozott meg). Ha az eredmény magasabb vagy egyenlő, sikeresen végrehajtottad a feladatot; ha alacsonyabb, elrontottad.

Íme egy példa: Johnny Silverhand egy bezárt helyiségbe szeretne bejutni. Olyan feladatot próbál végrehajtani, amelyhez némi gyakorlat szükséges, ezért a Nehézségi Fokozat 15. Johnny legmegfelelőbb képessége a TECH, mivel egy mechanikus szerkezetet kell megpiszkálnia. Johnny nem mondható született technikusnak (TECH képessége csak 3-as, ami inkább csak gitárja felhúrozásához és az erősítő becsatlakoztatásához elég). Szerencsére korábban felvett egy +3-as Zárnyitás képzettséget; ezzel együtt az alapja összesen 6. Johnnynak legalább 9-et (6+9=15) kell dobnia, hogy kinyissa a zárat.

MEDDIG FOG TARTANI?

Néhány példa:

Egyszerű elektromos készülék megjavítása	5 perc
Bonyolult elektromos készülék megjavítása	20 perc
Fegyver megjavítása	5 perc
Lézer, tézer vagy mézer megjavítása	10 perc
Kerék megjavítása	5-6 perc
Motor megjavítása	10-20 perc
Motor átépítése	2 nap
Elrejtett tárgy megkeresése	2-5 perc
Egyszerű mechanikus zár kinyitása	1-2 perc
Bonyolult mechanikus zár kinyitása	5-10 perc
Egyszerű elektronikus zár kinyitása	1-2 perc
Bonyolult elektronikus zár kinyitása	5-10 perc
Adatbázis átnézése	5-20 perc
Cyberdeck megtervezése	1-3 nap
Álruha, álca felvétele	3 perc

ASSZED' SZERENCSÉS VAGY, PUNK?

Ne feledd; a Szerencse képességedből pontokat fordíthatsz arra, hogy „felturbózd" a fontosabb dobásaidat. Tetszés szerinti mennyiséget vagy akár az összes SZERENCSE pontodat felhasználhatod (egy játék alatt max. annyit, amennyid van), mindössze be kell jelentened a dobás előtt, hogy SZERENCSE pontokat akarsz használni.

MÓDOSÍTÓK

Bonyolult javítás .....+2
Rendkívül bonyolult javítás .....+4
„Még sosem csináltam ilyet" .....+6
Nincsenek megfelelő alkatrészeid .....+2
Nincsenek megfelelő szerszámaid .....+3
Ismeretlen szerszám, fegyver vagy jármű .....+4
Stressz alatt .....+3
Harc közben ...+3-tól, +4-ig
Sebesülten .....+2-től, +6-ig
Részegen, belőve vagy kimerülten .....+4
Kedvezőtlen környezetben .....+4
Rendkívül kedvezőtlen környezetben .....+6
Instrukciók nélkül .....+2
A többiek mind téged „kibicelnek" feladatod végzése közben .....+3
Ilyet még sosem próbáltál ... .+1
Nehéz akrobatika közben .....+3
Nagyon nehéz akrobatika közben .....+4
Lehetetlen akrobatika közben .....+5
Hiányos információkkal ..+3
Alaposan elrejtett infó, titkos ajtó, rekesz stb. .....+3
Bonyolult program .....+3
Rendkívül bonyolult program .....+5
Bonyolult zár .....+3
Rendkívül bonyolult zár ..+5
A célpont éber vagy harckész .....+3
Vakító fényben .....+3
Félhomályban .....+3
Vaksötétben .....+4
Bámulnak titkos feladat végrehajtása közben .....+4



Ellenpróba

Ha egy másik karakter ellen próbálkozol, ellenfeled ugyanígy hajtja végre a képzettségpróbát. Egyenlő vagy magasabb dobásra a védekező fél nyer.

Nehézségi Fokozat Módosítókkal

A módosítók olyan értékek, amelyeket a feladat végrehajtásához szükséges nehézségi fokozathoz adunk hozzá, a hátráltató körülmények és extra problémák tükrözésére. A módosítók azokban a kétes kimenetelű vagy aprólékosan kidolgozott szituációkban működnek a legjobban, amikor életet vagy halált jelentő dolgokat kell művelni. Ilyen alkalmakkor a játékosok szeretnének minden előnyt kihasználni, és ha Játékvezetőként egyszerűen csak azt mondod nekik „ez a feladat nagyon nehéz", több súrlódást fogsz okozni, mint amennyit valójában megér az egész. Döntésedet azonban érthetővé teheted számukra azzal, ha módosítók halmozásával kreálsz nehézségi fokozatot. Ráadásul a módosítók azt is lehetővé teszik számodra, hogy a környezet befolyásoló hatásait figyelembe véve határozd meg valaminek a relatív végrehajthatóságát.

„Időnként a legjobbak is elcseszik. Még te is."
– A Vezetőség

Automatikus rontás, kritikus siker

Ha **1**-et dobtál a tízoldalúval, **elrontottál** valamit. Dobj még egyszer, és olvasd le az eredményt a **Balsiker Táblázatból** (43. oldal).

Ha 10-et dobtál, **kritikus sikert** értél el. Dobj még *egyszer* a tízoldalúval, és *add* hozzá az eredeti dobásodhoz. Ez az, amikor szerencséd van, és olyasmit is sikerülhet összehoznod, amire normális esetben soha a büdös életben nem lenne esélyed.

Képzettségek

A képzettségek a feladatok végrehajtásában segítenek. Azt a tudást és gyakorlatot jelképezik, melyek elsajátítására külön időt fordítottál és talán mesterévé is váltál (ellentétben a statisztikákkal, melyek csak a veled született tehetséget szimbolizálják). Például, ha nagyon jó a REF-ed, valószínűleg könnyen fog menni az autóvezetés. De amíg el nem sajátítottad a *Vezetés* képzettséget, semmire sem mész az autóval. Mindegyik képzettség valamelyik statisztikához kapcsolódik; a *Pisztolyok* például a karakter REF-jéhez. A képzettség szintje 0-tól 10-ig

BALSIKER TÁBLÁZAT

KÉPESSÉG	DOBÁS EREDMÉNYE
REFLEX (Harc)	1-4 Semmi vészes, csak elbénáztad 5 Elejted a fegyveredet 6 A fegyver véletlenül elsül (dobj megbízhatóságot) vagy valami ártalmatlan tárgyat talál telibe. 7 A fegyver csütörtökön mond (dobj megbízhatóságot), vagy beleakad valamibe. Egy kör alatt kiszabadítható, illetve megjavítható. 8 Megsebesítetted magadat. Dobd ki, hogy hol. 9-10 Valakit megsebesítettél a társaid közül.
REFLEX (Atlétika)	1-4 Semmi vészes, csak hűlyét csináltál magadból. 5-7 Csúnyán melléfogtál. 1 pontot sebződsz (ficam, esés, bukás), plusz dobj Ájulás/Sokk mentődobást. 8-10 Frankón elcseszted. Ha nagyon ügyeskedni próbáltál, 1K6-ot sebződsz az eséstől vagy a megrándult izmoktól. Dobj –1-gyel mentődobást Ájulás ellen.
TECH (Javítás, Építés)	1-4 Semmi vészes, csak nem tudod összehozni a dolgot. 5-7 Nemcsak, hogy elcseszed, de még rontasz is a helyzeten! Elejted a szerszámaidat, vagy kicsúszik a kezedből, amin dolgozol, és még jobban tönkremegy. Növeld 5 ponttal a dobás Nehézségi Fokozatát, és próbálkozz újra. 8-10 Hűha! Ez már igen! Sikerült a cuccot teljesen hazavágnod Vehetsz egy másikat.
EMP (Meggyőzés, Csábítás)	1-4 Semmi vészes, csak nem vevők a baromságaidra. 5-6 Ennyit az emberekkel kapcsolatos képzettségeidről Nemcsak hogy nem sikerült meggyőznöd őket, de minden beszólásod teljesen hidegen hagyja őket (-4 a következő EMP-alapú dobásodra). 7-10 Juj! Ezt aztán elbaltáztad. Egyáltalán nem sikerült meggyőznöd őket, sőt, pontosan az ellenkezőjét érted el annak, amit akartál. Dobj 1K10-zel. 1-4, ott helyben meg akarják torolni a sérelmeiket
INT (Probléma-megoldás, Észlelés)	1-4 Semmi vészes, csak fogalmad sincs, mihez kezdjél. Észre sem veszed, mi történik körülötted. Önmagadról megfeledkezve tovább folytatod a haszontalan tevékenységet. 5-7 Halvány gőzöd sincs, hogyan, és mit kellene csinálnod. Dobj egy Meggyőzést –2-vel, hátha valaki más is rájön, mennyire ostobán viselkedsz. 8-10 Te aztán szórakozott fickó vagy! Fogalmad sincs a témáról, vagy egyáltalán arról, hogy mi történik körülötted, ráadásul mindenki számára nyilvánvaló, mekkora bunkó vagy.

terjedhet, +1-es szinten éppen csak konyítasz valamit, +10-es szinten pedig mestere vagy a dolognak. A képzettségek leírását a 46-53. oldalon találhatod, minden odatartozó magyarázattal és megjegyzéssel egyetemben. Ha kedvük tartja, a játékosok saját Képzettségeket is kiagyalhatnak (lásd 54. oldal, Új képzettségek fejlesztése).

Induló Képzettségek

A karakterek kétféle képzettséggel kezdik a játékot: **Karrier Képzettségekkel** és **Felvehető Képzettségekkel:**

A **Karrier Képzettségek** olyan jártasságokat foglalnak magukba, melyeket a karakter foglalkozásából adódóan ismer. Ezek csak az alapok – a Rockerek tudják kezelni a hangszereiket, a Szólók jól ismerik a fegyvereket stb. **Az induló karakter 40 pontot oszthat szét saját 10 Karrier Képzettsége között. Nem fordíthat ezekből a pontokból Felvehető Képzettségekre, noha későbbi Fejlődés Pontjaiból (lásd 44. old) növelheti a Karrier Képzettségeket. Nem kötelező mindegyik Karrier Képzettségre pontot tennie (de jó ötlet – hisz sosem tudhatod).**

Fontos: A karaktered által kiválasztott Karrier Képzettségek egyikének kötelező Különleges Képességnek lennie (46.old). Ezek a tulajdonságok egyedül bizonyos Szerepekre jellemzőek, ilyen például a Zsaruk *Tekintélye*, amellyel a törvény hatalmát és súlyát fordíthatják a maguk javára vagy a Rockerek *Karizmatikus Vezetőkészsége*, amellyel a tömeget képesek feldobni és meggyőzni – vagy rávenni arra, hogy tóduljon ki az utcára és keltsen zavargásokat. A Különleges Képességedre áldozott pontok (max. 10) jelképezik pozíciódat és profizmusodat a választott szakterületen. Éppen ezért a Különleges Képességed határozza meg, hogy mennyi pénzzel indulhatsz a játék elején (58. old).

A karrier-pontok szétosztásakor nyilvánvalóan rendkívül csábító lesz, hogy dúsgazdag szupersztárt csinálj a karakteredből. De ne feledd, magas *Karizmatikus Vezetőkészséggel* egy szál előadói képzettség nélkül, hamar befuccsolnak a dolgaid. Imádni fognak ugyan, de a srácok és lányok 60 eurót perkáltak a jegyekért, úgyhogy jobb, ha strapálod is magad.

Példa: Johnny Silverhand Rockerként a következő képzettségekkel kezdte:

Karizmatikus Vezetőkészség	***+6***
Éberség	*+3*
Előadókészség	*+5*
Öltözködés és Divat	*+4*
Kompozíciókészség	*+4*
Verekedés	*+2*
Hangszer	*+5*
Alvilág Ismerete	*+3*
Meggyőzés	*+5*
Csábítás	*+3*
ÖSSZESEN	***40***

„Régen azt hittem, hogy a sikerhez elég lesz egy megnyerő mosoly, meg egy csomó chip. Ha azonban igazán zenélni akarsz, tudnod kell, hogyan csikard ki az utolsó csepp fájdalmat is a hangszeredből. Ahhoz pedig gyakorolás kell, csumba. Nem chipek..."
– Johnny Silverhand

ÚJ SZEREPEK GENERÁLÁSA

Válassz kilenc jártasságot (ne Különleges Képességeket) Karrier képzettségeknek. Ezeknek olyan jártasságoknak kell lenniük, melyek szorosan összefüggenek a karakter foglalkozásával; egy Rockernek például semmi szüksége Agysebészetre. Ha ezzel végeztél, válassz vagy találj ki egy Különleges Képességet a Játékvezetőd közreműködésével. Oszd szét 40 pontot a tíz képzettség között.

MODELL/SZÍNÉSZNŐ
Pózolás
Éberség
Testápolás
Öltözködés és Divat
Műveltség
Fotózás és Filmezés
Csábítás
Rábeszélés
Előadókészség
Viselkedés

POLITIKUS
Karizmatikus Vezetőkészség
Éberség
Műveltség
Öltözködés és Divat
Kompozíciókészség
Rábeszélés
Szónoklás
Viselkedés
Történelem
Adatbáziskezelés

KARRIER KÉPZETTSÉGEK

SZÓLÓ
Harcérzék
Éberség/Észlelés
Pisztolyok
Verekedés vagy
Harcművészet
Közelharc
Fegyverismeret
Puskák
Atlétika
Géppisztolyok
Lopakodás

NOMÁD
Család
Éberség/Észlelés
Állóképesség
Közelharc
Puskák
Vezetés
Barkácsolás
Túlélés
Verekedés
Atlétika

ROCKER
Karizmatikus Vezetőkészség
Éberség/Észlelés
Előadókészség
Hangszer
Öltözködés és Divat
Kompozíciókészség
Csábítás
Meggyőzés/Rábeszélés
Alvilág ismerete
Verekedés

KONZOLCOWBOY
Interface
Éberség/Észlelés
Barkácsolás
Műveltség
Rendszerismeret
Cyber Tech
Kompozíciókészség
Programozás
Elektronika
Cyberdeck Tervezése

CÉGES
Befolyás
Éberség/Észlelés
Emberismeret
Műveltség
Adatbáziskezelés
Viselkedés
Meggyőzés/Rábeszélés
Tőzsdézés
Öltözködés és Divat
Testápolás

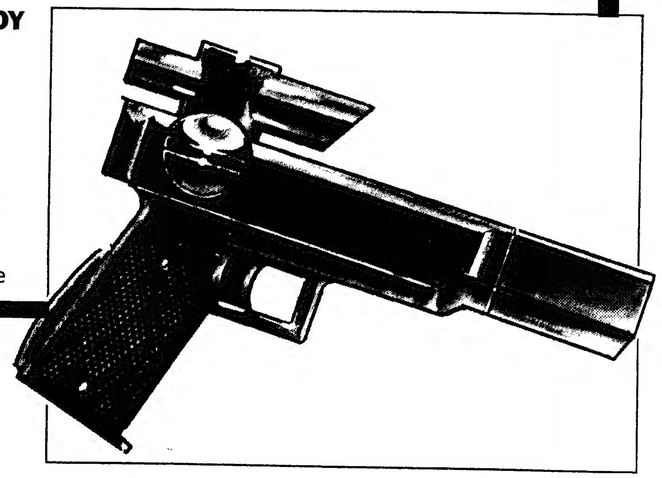
TECHNIKUS
Berhelés
Éberség/Észlelés
Barkácsolás
Cyber Tech
Oktatás
Műveltség
Elektronika
és három a
következőkből
(Gyro, Aero,
Fegyverismeret,
Biztonságtechnika)

ORVTECHNIKUS
Orvoslás
Éberség/Észlelés
Barkácsolás
Diagnózis
Műveltség
Kriog.tartály működtetése
Adatbáziskezelés
Gyógyszerészet
Zoológia
Emberismeret

MÉDIA
Szavahihetőség
Éberség/Észlelés
Kompozíciókészség
Műveltség
Meggyőzés/Rábeszélés
Emberismeret
Viselkedés
Alvilág ismerete
Filmezés és fényképezés
Interjú

ZSARU
Tekintély
Éberség/Észlelés
Pisztolyok
Emberismeret
Atlétika
Műveltség
Verekedés
Közelharc
Vallatás
Alvilág ismerete

FIXER
Seftelés
Éberség/Észlelés
Hamisítás
Pisztolyok
Verekedés
Közelharc
Zárnyitás
Zsebmetszés
Megfélemlítés
Meggyőzés/Rábeszélés



KÉPZETTSÉGEK FELSOROLÁSA

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:
Befolyás (Céges) ..... [ ]
Berhelés (Technikus) ..... [ ]
Család (Nomád) ..... [ ]
Harcérzék (Szóló) ..... [ ]
Interface (Konzolcowboy) ..... [ ]
Karizmatikus Vezetők. (Rocker) [ ]
Orvoslás (OrvTechnikus) ..... [ ]
Szavahihetőség (Média) ..... [ ]
Tekintély (Zsaru) ..... [ ]
Seftelés (Fixer) ..... [ ]

VONZERŐ
Testápolás ..... [ ]
Öltözködés és Divat ..... [ ]

FIZIKUM
Állóképesség ..... [ ]
Erőfitogtatás ..... [ ]
Úszás ..... [ ]

AKARATERŐ/HIDEGVÉR
Alvilág ismerete ..... [ ]
Kínzás/Kábítószerek tűrése ..... [ ]
Megfélemlítés ..... [ ]
Szónoklás ..... [ ]
Vallatás ..... [ ]

EMPÁTIA
Csábítás ..... [ ]
Előadókészség ..... [ ]
Emberismeret ..... [ ]
Interjú ..... [ ]
Meggyőzés/Rábeszélés ..... [ ]
Vezetőkészség ..... [ ]
Viselkedés ..... [ ]

INTELLIGENCIA
Adatbáziskezelés ..... [ ]
Antropológia ..... [ ]
Biológia ..... [ ]
Botanika ..... [ ]
Diagnózis ..... [ ]
Éberség/Észlelés ..... [ ]
Fizika ..... [ ]
Kémia ..... [ ]
Kompozíciókészség ..... [ ]
Könyvelés ..... [ ]
Követés/Felkutatás ..... [ ]
Matematika ..... [ ]
Műveltség ..... [ ]
Nyelvismeret (választott) ..... [ ]
Oktatás ..... [ ]
Programozás ..... [ ]
Rejtőzés/Lerázás ..... [ ]
Rendszerismeret ..... [ ]
Szakértelem ..... [ ]
Szerencsejáték ..... [ ]
Történelem ..... [ ]
Tőzsdézés ..... [ ]
Túlélés (vadonban) ..... [ ]
Zoológia ..... [ ]

REFLEX
Atlétika ..... [ ]
Géppisztolyok ..... [ ]
Harcművészet (választott) ..... [ ]
Íjászat ..... [ ]
Kitérés és Szabadulás ..... [ ]
Közelharc ..... [ ]
Lopakodás ..... [ ]
Motorbicikli ..... [ ]
Munkagépek Kezelése ..... [ ]
Nehézfegyverek ..... [ ]
Pilóta (Gyro) ..... [ ]
Pilóta (vitorlázók/ballonok) ..... [ ]
Pilóta (merevszárnyú) ..... [ ]
Pilóta (helyből felszálló) ..... [ ]
Pisztolyok ..... [ ]
Puskák ..... [ ]
Tánc ..... [ ]
Verekedés ..... [ ]
Vezetés ..... [ ]
Vívás ..... [ ]

TECHNIKA
AeroTech ..... [ ]
Álcázás ..... [ ]
AV Tech ..... [ ]
Barkácsolás ..... [ ]
Biztonságtechnika ..... [ ]
Cyberdeck Tervezése ..... [ ]
Cyber Tech ..... [ ]
Elektronika ..... [ ]
Elsősegély ..... [ ]
Fegyverismeret ..... [ ]
Fotózás és Filmezés ..... [ ]
Gyógyszerészet ..... [ ]
GyroTech ..... [ ]
Hamisítás ..... [ ]
Hangszer ..... [ ]
Kriog.tartály működtetése ..... [ ]
Rajzolás vagy Festés ..... [ ]
Robbantás ..... [ ]
Zárnyitás ..... [ ]
Zsebmetszés ..... [ ]

EGY FORRÓ TIPP
Fénymásold le ezt az oldalt (amíg személyes használatra csinálod, addig oké a dolog); remekül kidolgozhatod és nyomon követheted rajta a karaktered képzettségeit.

Felvehető Képzettségek

A felvehető képzettségeket a karakter eddigi élete során sajátította el. Ezekre a képzettségekre fordítható pontmennyiséget az INT és a REF összeadásával határozzuk meg.

Példa: Johnnynak 9-es REF és 7-es INT képessége van. Johnny tehát 16 pontot oszthat szét induláskor a Felvehető Képzettségekre.

Felvehető Képzettségek pontjait nem fordíthatod Karrier Képzettségek növelésére!

Képzettségek Leírása

A következő oldalakon olvashatod a *Cyberpunkban* használt képzettségek leírását. A nevek után zárójelben szereplő számok a bonyolult és nehezen elsajátítható jártasságokat jelzik. A képzettség egy szinttel növeléséhez szükséges pontok mennyiségét ezzel a számmal kell megszoroznod (Lásd részletesebben a 43. oldalon).

Különleges Képességek

Ezeket a képzettségeket csak bizonyos karakter-szerepek használhatják; például a Karizmatikus Vezetőkészséget csak Rockerek kapják meg.

Tekintély (Zsaru): Hatósági személyként mások megfélemlítése vagy befolyásolása. A *Tekintély* meghatározza, hogy a Zsaru céljai érdekében mennyire tudja segítségül hívni a Törvény vagy a Kormány erőit. Gyanúsítottak kikérdezésére, bűnelkövetők letartóztatására és ártatlanok megvédelmezésére is használható. A *Tekintély* biztosította hatalommal a rendőr mindaddig bárkit letartóztathat, beszállíthat, bárhova beléphet és bármit elkobozhat, amíg rendelkezik a tevékenységéhez szükséges letartóztatási vagy házkutatási parancsokkal. A *Tekintély* azonban csak annyira ütőképes, amennyire a jelvényt tartó fickó – ha a zsaru bizonytalannak tűnik, jó eséllyel hazavágják. Minél magasabb a *Tekintélyed*, annál könnyebben bánsz el a bűnözőkkel, nagystílű maffiózókkal és állami tisztviselőkkel. A *Tekintély* a HIDV képességedhez tartozik.

Karizmatikus Vezetőkészség (Rocker): Segítségével a Rockerek képességük négyzetének 200-szorosára rúgó tömeget vonhatnak a befolyásuk alá. Előadói tehetségüktől függően nagymennyiségű embert irányíthatnak, ingerelhetnek fel és babonázhatnak meg (szintén a HIDV tartozik hozzá). Egy koncert közönsége könnyen rávehető, hogy a Rocker szuggessziói szerint viselkedjen; például zavargásokat robbantson ki az utcán vagy megrohanjon egy megerősített rendőrkordont. A *Karizmatikus Vezetőkészség* elsősorban tömegek manipulálására szolgál, ezért csak tíz vagy annál több főből álló csoportokra működik. Minél magasabb a *Karizmatikus Vezetőkészséged,* annál nagyobb tömeget vagy képes a befolyásod alá vonni és annál bonyolultabb dolgokra leszel képes rávenni őket. Például, +3-as szintű *Vezetőkészséggel* bármikor kavarhatsz botrányt egy éjszakai bárban. +5 vagy +6-os szinten többezres közönséget provokálhatsz úgy, hogy a koncert után a környéken randalírozzanak. +9-es vagy magasabb képzettséggel szinte Hitlerikus karizmával rendelkezel – hadseregeket verbuválhatsz, mozgalmakat kezdeményezhetsz és nemzeteket dönthetsz romlásba.

Harcérzék (Szóló): Ez a képesség a Szólók állandó edzettségén és professzionalizmusán alapszik. A Szólók Harcérzékükkel megsejtik a veszélyt, észlelik a csapdákat és szinte emberfeletti képességgel rendelkeznek, hogy sérülés nélkül ússzák meg a rázós szitukat. A *Harcérzékedet* bónuszként hozzáadhatod az Éberség és Kezdeményezés dobásaidhoz.

Szavahihetőség (Média): Ez a képesség szükséges ahhoz, hogy higgyenek neked: a nézőid, a rendőrség, a fontos és befolyásos személyek. Ráveheted vele az embereket, hogy meghallgassanak és reagáljanak a sztorijaidra, meggyőzheted őket arról, hogy beszéljenek, kiszolgáltassák neked az infókat vagy eljuttassanak oda, ahol a sztori igazából történik. Minél magasabb a *Szavahihetőséged*, annál több embert vagy képes meggyőzni, annál könnyebben bizonyítod hitelességedet hatóságok előtt. +3-as *Szavahihetőséggel* könnyen meggyőzöd az átlagembereket a kisebb botrányokról. +5 vagy +6-os szinten el tudod hitetni a helyi államszervekkel, hogy a katonai botrányok, titkos üzelmek vagy más címlapsztorik igazak. +9-es képességgel Watergate méretű botrányokat robbanthatsz ki vagy bedumálhatod az Európai Pénzügyi Szervezet Elnökének, hogy a világ vezetőit idegen űrlények befolyásolják. A *Szavahihetőség* az INT képességedhez tartozik.

Család (Nomádok): Segítségül hívhatod és igénybe veheted a Nomád családok erőforrásait. A támogatást fegyverek, készpénz, információ vagy kisebb rokoni segítség formájában kapod. A félelem a család bosszújától már önmagában megvédheti a kellemetlenségektől a Nomádot. Minél magasabb a *Család* képességed, annál fontosabb vagy a család számára, és annál több segítségre számíthatsz. +2-es *Család* képességgel esetleg össze tudsz szedni néhány embert a Falkából, hogy segítsenek kirámolni egy kisvárost. +7 vagy +8-as szinten már beleszólásod van a Falka döntéseibe, és te vezetheted az embereket az összecsapásokban. +10-es szinten talán Falkavezér is lehet belőled. A *Család* az Intelligencia képességedhez tartozik.

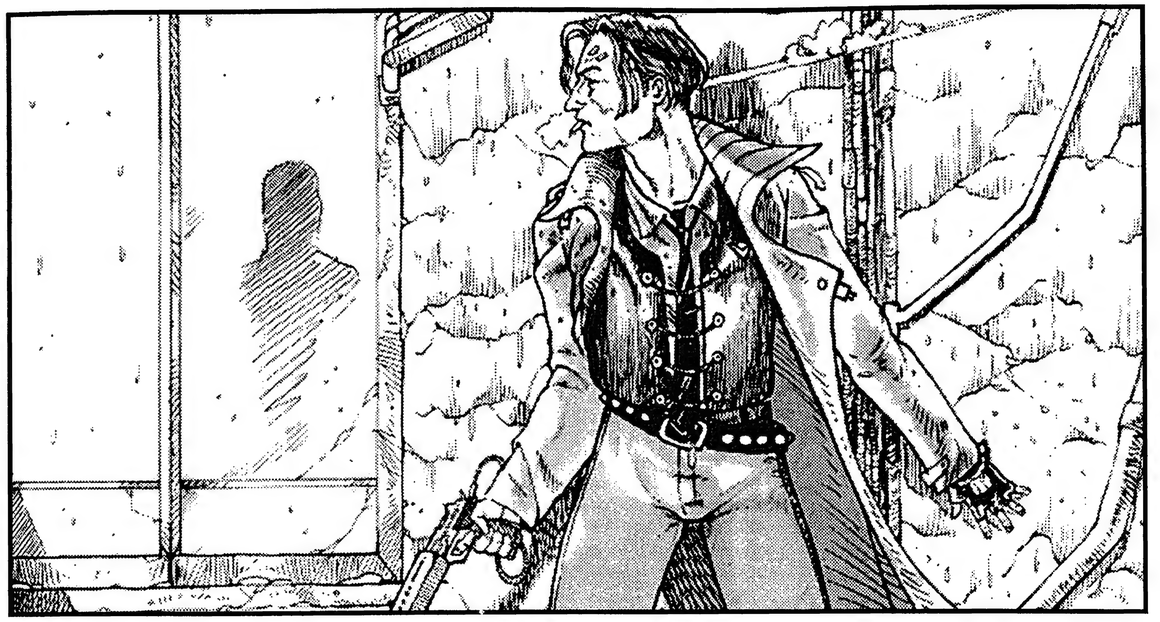
Interface (Konzolcowboy): Azt határozza meg, hogy a Konzolcowboy mennyire képes az Interface programokat manipulálni, és milyen hatékonysággal működteti a **Menü** funkcióit, például a *Távirányítás Keresése, Program Futtatása, Távirányítás, Távolsági Hívás, Létrehozás* és *Törlés* parancsokat. Más játékosok is beléphetnek a Hálózatba, de nem használhatják közvetlenül a Menüt. Az *Interface* az INT képességen alapszik.

Berhelés (Technikus): Általános szerelői készség, mellyel a Technikus átmenetileg bármit helyrepofozhat, megpiszkálhat vagy valami mássá átalakíthat, 1K6 fordulóra a különleges képesség minden egyes pontja után. Az időtartam leteltével a berhelt cucc újra lerobban.

Orvoslás (Orvostechnikus): Ezt a képzettséget használják komolyabb sebészi és orvosi beavatkozások végrehajtásához. Erről a képzettségről a Trauma Team fejezetben olvashatsz bővebben (116.old).

Befolyás (Cégesek): Ez a képesség határozza meg, hogy a Céges mekkora befolyással rendelkezik vállalata forrásai felett. Az igényelt eszközöknek megfelelően *Rábeszélés* képzettségként használják. Az eszközök lehetnek testőrök, fegyverek, járművek, épületek, pénz stb. Magától értetődően minél magasabb a Céges *Befolyása*, annál több dolog áll a rendelkezésére a nap huszonnégy órájában. Szintén képessége szintjétől függ, mekkora keretet igényelhet anélkül, hogy túllépné a hatáskörét. +2-es *Befolyással* saját autót kaphatsz a Társaságtól. +6-os szinten igénybe veheted a Társaság magánrepülőgépeit vagy Szólókat kérhetsz a biztonsági részlegtől. +9-es *Befolyással* szinte korlátlan mennyiségű forrással rendelkezel, betekintést nyerhetsz a Társaság legtitkosabb anyagaiba is. A *Befolyás* a karaktered INT képességéhez tartozik.

Seftelés (Fixer): Az alvilági információs hálózat kezelésének képzettsége. *Seftelléssel* a Fixer pletykákat és infókat szerezhet, eltűnt személyeket vagy cuccokat hajthat fel, szóbeszédeket terjeszthet az Utcán, tippeket kaphat és nagy üzleteket üthet nyélbe. Minél magasabb a *Seftelés* képességed, annál több infót gyűjthetsz a körülötted zajló dolgokról, annál több informátorod van és annál rázósabb titkokat tudsz előásni. +3-as *Seftelléssel* fegyvereket, felszereléseket vagy kisebb illegális megbízásokat szerezhetsz. +5-ös képességgel a legkomolyabb bűnszövetkezetek kivételével mindenkiről megtudhatsz titkokat. +9-es szinten Maffia keresztapának is elmehetnél, tudomásod van mindenről az Utcán. A *Seftelés* a HIDV képességedhez tartozik.



Vonzerő Képzettségek

Testápolás: A szépséged maximalizálásához szükséges a megfelelő tisztálkodás, hajviselet stb. ismerete. A képzettség használatával a játékosok növelhetik karakterük Vonzerejét és egyúttal a sikeres kapcsolateremtés vagy rábeszélés esélyeit. Egy általában jól ápolt személynek körülbelül +2-es képzettsége lehet. A divatmodellek +5 vagy +6-os *Testápolással* rendelkeznek. +8-as vagy magasabb szinten akár hírneves divatmodell, filmsztár vagy egész divatirányzatot meghatározó személy is lehetsz. Mindig remekül nézel ki, és ezt tudod is magadról.

Öltözködés és Divat: Tudod, hogy milyen ruhákat mikor és hol kell viselned, tudod, hogyan nézz ki dögösen még egy űrruhában is. +2-es vagy magasabb *Öltözködéssel* ügyesen válogatod össze a szerelésed használt darabokból. +6-os szinten a barátaid állandóan tippeket kérnek tőled és sosem veszel használt cuccokat. +8-as vagy magasabb képzettséggel egyike vagy azon keveseknek, akik öltözködésükkel divatirányzatokat befolyásolnak.

Fizikum Alapú Képzettségek

Állóképesség: Ez a képzettség a tartós fájdalom vagy megpróbáltatások eltűrésére szolgál. Tudod a módját, hogyan oszthatod be legjobban az erődet és energiádat. Állóképesség próbákat akkor kell dobnod, amikor hosszabb idő után is aktív akarsz maradni evés, alvás vagy ivás nélkül.

Erőfitogtatás: A képzettség használója nagy gyakorlattal rendelkezik fémrudak hajlításában, tárgyak szétzúzásában, telefonkönyvek kettétépésében és más hasznos, mutatványosoknak való trükkökben. +2-vel sörösdobozokat gyűrsz gombóccá, vékonyabb könyveket tépsz ketté és fémpálcákat hajlítasz meg. +8-as szinten egyetlen telefonkönyv sincs biztonságban tőled, képes vagy meghajlítani egy vékonyabb feszítővasat és eltörni a bilincseket. +10-es szinten börtönrácsokat hajlítasz meg, széttéped a Gutenberg Bibliát és egyetlen csapással elgörbítesz egy lökhárítót.

Úszás: Úszáshoz erre a képzettségre van szükséged (lásd. *Atlétikánál* részletesebben).

Akaraterő/Hidegvér Képzettségek

Vallatás: Ezzel a képzettséggel információt, titkokat szedhetsz ki az emberekből. +2-es vagy magasabb *Vallatással* tévedhetetlenül rájössz, ha a barátod vagy barátnőd hazudik neked. +5-ös szinten professzionális vallatónak számítasz – a gyanúsítottat kihallgató nyomozótisztek rendelkezhetnek hasonló képzettséggel. Mike Wallace-nek a *60 Percből* +9-es *Vallatása* van, tőle még a leghatalmasabb embereknek is inukba száll a bátorságuk.

Megfélemlítés: Ezt a képzettséget arra használhatod, hogy fenyegetőzéssel vagy fizikai kényszerrel rávegyél másokat arra, amit akarsz. +3-as szinten szinte bármelyik hétköznapi polgárra, politikusra vagy pitiáner bűnözőre rá tudsz ijeszteni. +6-os szinten megfélemlítheted Sylvester Stallonét vagy bármelyik közepes „keményfiút". +9-es szinten még Arnold Schwartzeneggert is megfélemlítheted.

Szónoklás: A nyilvános beszéd képzettsége. +2-vel középiskolai versenyeket nyerhetsz. +6-os szinten még fizetnek is neked a nyilvános szereplésekért. +10-es szinten képes vagy lekörözni Kennedy *„Ich Bin Ein Berliner"* vagy Lincoln elnök Gettysburg-i beszédét. A +6-os vagy magasabb *Szónoklással* rendelkező Rockerek +1-gyel növelhetik *Karizmatikus Vezetőkészségüket*.

Kínzás/Kábítószerek Tűrése: Ezzel a képzettséggel a karakterek különösen ellenállóvá válhatnak a vallatással, kínzással és az agyműködést befolyásoló kábítószerekkel szemben. A képzettség sikeres használata automatikusan egy szinttel rontja (növeli) a másik fél *Vallatási* kísérleteinek nehézségi fokozatát.

Alvilág Ismerete: Az Utca, az élet „sötétebbik" oldalának ismerte – tudod, hol szerezz és honnan csempéssz rázós cuccokat, hogyan beszélj alvilági körökben, hogyan kerülj el kellemetlen helyzeteket a rossz környékeken. +2-es vagy magasabb képzettséggel „forró" árukat, kábítószereket stb., tudsz szerezni. +5-ös *Alvilág Ismerettel*

bérgyilkosokat és szükség esetén jó embereket is tudsz keríteni, ismersz néhány profi bűnözőt, akikről még az is elképzelhető, hogy tartoznak neked egy-két szívességgel. +8-as vagy magasabb szinten magad is profi bűnöző lehetsz, aki már a közvetítők feje fölött, a segítségük nélkül üti nyélbe az üzletet.

Empátia Képzettségek

Emberismeret: Ez a képzettség mások lelkiállapotában és hangulatában bekövetkezett változások, hazugságok, kibúvók felismerésére szolgál. +2-es szinten rendszerint rájössz, ha nem a teljes igazságot hallod. +6-os szinten megérzed a ravasz hazugságokat és finom hangulatváltozásokat. +8-as szinten már nemcsak az apró érzelmi rezdüléseket észleled, hanem nagyjából azt is meg tudod mondani, mit rejtegetnek előled.

Interjú: Ezzel a képzettséggel érdekes történeteket szedhetsz ki egy interjúalanyból. A kapott információ inkább határozatlan és személyes jellegű lesz, mintsem egy specifikus témakörrel kapcsolatos (ez különbözteti meg a *Vallatás* képzettségtől, amikor meghatározott információkat próbálsz kicsikarni másokból.). +3-as vagy magasabb szinten az interjúalany csak arról fog beszélni neked, amiről közismert. +6-os vagy magasabb szinten anekdotákat mesél a múltjából, nyilatkozik kedvenc nézeteiről, életfilozófiájáról stb. +9-es vagy magasabb szinten mindent kitálal neked – elárulja a legszemélyesebb dolgait, beszél a törvénytelen fiáról, arról amikor 4 éves korában süteményt lopott és arról, hogy sosem szerette senki.

Vezetőkészség: Az emberek irányításához és meggyőzéséhez szükséges képzettség. Egy +2-es képzettségű vezető sikeresen irányíthat egy kisebb irodát, és még elismerést is kap érte. +4-es vagy magasabb szinten kisebb csapat katonát vezethet csatában és még golyót sem kap a hátába tőlük. A +7-es vagy magasabb képzettségű vezető csatába vezethetné az egész Római Birodalmat és még tűrhetően is csinálná. James Kirk kapitánynak a *Star Trek*-ből +11-es *Vezetőkészsége* van, de neked ennyi sosem lesz.

Csábítás: Szerelmi kapcsolatok teremtéséhez és fenntartásához szükséges jártasság (ide tartozik az is, hogy mennyire jó szerető vagy). Ezzel a képzettséget határozhatjuk meg, hogy a játékos karakternek sikerül-e nem játékos karakterekkel (NJK-kal) bensőségesebb kapcsolatot kialakítania. Továbbá azt, mennyire intenzív a kapcsolat. A realisztikusabb eredmény érdekében a Játékvezető átlagolhatja ezt a képzettséget a karakter *Vonzerejével*.

Viselkedés: A megfelelő társadalmi viselkedés ismerete. Például tudod, mikor melyik evőeszközt kell használnod, és mikor ne mondd el a viccet a farmer lányáról és az arra utazó cyberware ügynökről. +2-es vagy magasabb *Viselkedéssel* már elboldogulsz egy elegáns étteremben vagy társaságban. +5-ös szinten gond nélkül ebédelnél együtt az Elnökkel, egyetlen társadalmi szituációtól sem jössz zavarba. +8-as vagy magasabb szinten előadásokat tarthatsz arról, hogy mit illik és mit nem.

Meggyőzés és Rábeszélés: Rábeszélhetsz másokat arra, amit akarsz; kidumálhatod magad kellemetlen vagy rázós szitukból. A képzettség egyetlen személyre és nagyobb csoportra egyaránt alkalmazható. +3-as szinten győzedelmeskedsz a legtöbb szópárbajban vagy meggyőzöd a barátnődet arról, hogy az a kis szőke, akivel előbb látott, csak a húgod volt. +5-ös szinten professzionális kaliberű vitapartnernek számítasz. Ronald Reagen-nek +7-es *Meggyőzése* van. Hitlernek +9-es.

Előadókészség: Profi színészkedéshez, énekléshez stb. szükséges képzettség. A +4-es vagy magasabb szinten képzett előadó sikeresen és pénzért léphet fel esküvőkön és kisebb klubokban. A +6-os vagy magasabb képzettségű előadók igazi profinak számítanak, jövedelmező szerződéseik és rajongóik vannak. A +9-es vagy magasabb szinten képzett előadóművészek már „sztár" kaliberűek, népes rajongótáborral rendelkeznek, és felismerik őket az utcán.

Intelligencia Képzettségek

Könyvelés: Számokkal bűvészkedés, számlakönyvek (avagy hamis könyvelés), költségvetés készítése, illetve a nap mint nap felmerülő pénzügyi manőverek ismerete.

Antropológia: Az emberi kultúrák és szokások ismerete. Az *Alvilág Ismeretével* (amely csak az Utca kultúráját és szokásait foglalja magában) vagy a *Viselkedéssel* (mit és mit nem illik csinálnod) ellentétben az *Antropológia* egy kultúra általános szokásaival és hátterével foglalkozik. Az *Alvilág Ismeretével* például meg tudod mondani, hogy milyen sikátorokat kell elkerülnöd és melyik bandák veszélyesek. A *Viselkedés* képzettséggel tudod, hogyan szólíthatod meg egy japán *zaibacu* magasrangú igazgatóját. Az *Antropológiával* pedig olyasmiket tudsz, hogy a N'Tanga törzs ifjú tagjai csak egy oroszlán elejtésével válhatnak férfivá.

Éberség/Észlelés: Ez a képzettség a „gyakorlott megfigyelők" sajátossága, feljogosítja a karaktert, hogy apróbb jeleket észlelljen, felfigyeljen a követőkre, és más nem túl feltűnő eseményekre. +2-es *Éberséggel* általában kiszúrod az elhagyott papírfecniket, résnyire nyitott ajtókat és a hazudozásra vagy ellenszenvre utaló nyilvánvaló jeleket. +5-ös vagy magasabb *Éberséggel* kiszúrhatod az alaposan elrejtett dolgokat, az arckifejezésben bekövetkező apróbb változásokat, és azt, amikor ügyes módszerekkel követni próbálnak. +8-as vagy magasabb *Éberséggel* rutinszerűen vonsz le TV-krimibe illő következtetéseket („A gyilkos balkezes volt, mert a késnek különleges nyele van"). Sherlock Holmes-nak +10-es *Ébersége* van. Ha a játékosok nem rendelkeznek ezzel a képzettséggel, akkor pusztán az Intelligenciájukat használhatják.

Biológia: Állatok, növények és más biológiai szervezetek általános ismerete. +3-as szinten a legtöbb állatot, növényt ismered. +6-os szinten átfogó ismeretekkel rendelkezel a genetika, sejtbiológia stb. terén. +10-es szinten képes vagy végrehajtani a bio-laboratóriumi műveletek többségét, pl. a génsebészetet és a géntérképezést.

Botanika: A növények és azonosításuk általános ismerete. +3-as szinten a legtöbb növényt ismered és tudod, mely fajok veszélyesek. +6-os szinten képes vagy a világ legfontosabb növényeit beazonosítani és ismered felhasználási módjaikat. +8-as szinten botanikából doktoráltál és mindent tudsz a ritka mérgekről, egzotikus orchideákról és más hasznos növényekről.

Kémia: Ez a képzettség szükséges vegyi anyagok és különféle vegyületek létrehozásához. A +2-es képzettség a középiskolai kémiának felel meg. +4-es *Kémiával* képzett gyógyszerészek vagy egyetemi végzettségű vegyészek rendelkeznek. +8-as képzettséggel gyakorlott laboratóriumi vegyészek rendelkeznek.

Kompozíciókészség: Dalok, cikkek vagy történetek írásához szükséges képzettség. +4-es vagy magasabb képzettséggel a karakter eladható munkát képes előállítani. +8-as vagy magasabb szinten olyan kaliberű munkák produkálására képes, melyek erős irodalmi irányzatot és nem kis kritikai tetszésnyilvánítást keltenek.

Diagnózis: Kórtünetek és kezelési problémák klinikai diagnosztizálásához szükséges képzettség. A +3-as szint egy középiskolát végzett ápolónőnek felel meg – felismered a közönséges sérülések javarészét és panaszaikat. +6-os képzettség egy gyakorlott segédorvosnak felel meg; rengeteg kevéssé ismert betegség azonosítására vagy képes és tudod, hogyan kell kezelni a gyakrabban előfordulókat. +9-es szinten gyakorlott diagnosztának is elmehetnél; más orvosok jönnek hozzád tanácsot kérni.

Műveltség és Általános Ismeretek: A képzettséggel rendelkező karakterek tudnak írni-olvasni, számolni és valamelyest ismerik a történelmet. Gyakorlatban „hallottam-e ilyesmiről?" képzettségnek használják. A +1-es *Műveltség* általános iskolai végzettségnek felel meg. +2-es szinten középiskolának megfelelő végzettséged van. +3-as szint egyetemi végzettségnek, a +4-es pedig Doktorátusnak felel meg. +7-es szinten extrém műveltségű embernek számítasz és jó eséllyel indulnál a *Mindent vagy semmit* vetélkedőn. +9-es vagy magasabb szinten azon kevesek közé tartozol, akik mindenről sokat tudnak (és remélhetőleg jó érzékük van hozzá, hogy mikor fogják be a pofájukat).

Szakértelem: Ezt a képzettséget arra használhatod, hogy szakértővé válj egy meghatározott témakörben, például ritka bélyegek, egzotikus fegyverek, idegen nyelvek stb. ismeretében. +3-as szinten te vagy lakóhelyed környékén a legjobb. +6-os szinten már akkora ismerettel rendelkezel, hogy néhány könyvet publikálhatnál a témával kapcsolatban. +8-as vagy magasabb képzettséggel a könyveid alapműnek számítanak a témában, akár vitaműsorokban is felléphetsz.

Szerencsejáték: Sikeres szerencsejátékhoz, tétek és esélyek mérlegeléséhez szükséges képzettség. Bármelyik profi szerencsejátékos megmondhatja neked, hogy ez nem szerencse alapú képzettség. +2-es szinten te lehetsz a hétvégi pókerkirály. +6-os szinten megélhetsz Vegasban vagy Monte Carlo-ban. +9-es vagy magasabb szinten megverheted James Bondot ruletten és jó eséllyel bankot robbantasz.

Geológia: Kőzetek, ásványok és geológiai struktúrák ismerete. +3-as szinten be tudod azonosítani az ismertebb kőzeteket és ásványokat. A +6-os szint egyetemi végzettségnek felel meg, könnyedén azonosítod az ásványokat és geológiai jelenségeket. +8-as szinten geológiát taníthatsz egy középiskolában.

Rejtőzés/Lerázás: Nyomok eltűntetéséhez, üldözők átveréséhez és más utánad szaglászó emberek lerázásához szükséges képzettség. +3-as szinten lerázod a legtöbb booster-bandát. +6-os szinten lerázod a zsarukat és privátdetektíveket. +8-as szinten lerázod a legtöbb Szólót.

Történelem: A múlt fontosabb eseményeinek és alakjainak tényszerű ismerete. A játék szabályaira lefordítva annak meghatározására használhatjuk, hogy a karakter emlékszik-e egy múltbeli eseménnyel kapcsolatos dologra. A +2-es szint általános iskolai műveltségnek felel meg. +6-os képzettséggel egyetemi szinten konyítasz a témához. +8-as szinten történelmet taníthatnál a középiskolában. +9-es szinten meglehet, hogy te írtad a leggyakrabban használt tanulmányokat egy meghatározott történelmi korszakkal vagy befolyásos személyiséggel kapcsolatban.

Nyelvismeret: Egy idegen nyelv ismerete. +2-es szinten „elboldogulsz" a beszéddel. +3-as szinten már az olvasás is egész jól megy. +6-os vagy magasabb szinten folyékonyan beszéled a nyelvet, de egy anyanyelvűt nem tudsz megtéveszteni. +8-as vagy magasabb szinten úgy beszéled és olvasod a nyelvet, mintha a sajátod lenne.

Minden nyelvhez külön *Nyelvismeretet* kell felvenned, viszont bármelyik ugyanabba a nyelvcsaládba tartozó nyelvet 1/2 (lefelé kerekítve) szinten fogod ismerni. (példa: ha a Kantont +4-es szinten ismered, akkor +2-es szinten beszéled a Mandarint).

Adatbáziskezelés: Információk kikeresése adatbázisokból, DataTerm infopultokból, könyvtárakból és más terjedelmes információforrásokból. +2-es szinten elboldogulsz a legegyszerűbb adatbázisokkal. +6-os képzettséggel könnyedén eligazodsz a Kongresszusi Könyvtárban. +9-es képzettséggel szinte bármelyik nyilvános adatbázisban kiismered magad és a legburkoltabb tényekre is rábukkansz.

Matematika: Matematikai számítások és egyenletek ismerete. +3-as szinten tudsz összeadni, kivonni, osztani és szorozni. +4-es szinten már ismered az algebrát és a geometriát is. +6-os szinten meg tudod csinálni a differenciálszámítást. +9-es szinten saját matematikai egyenleteket vezetsz le.

Fizika: Fizikai elméletek kiszámításához (pl. gáznyomás, mozgási energia stb.) szükséges ismeretek. A képzettséghez elsajátításához legalább +4-es *Matematika* szükséges.

Programozás: Programok írásához és komputerrendszerek átprogramozásához szükséges képzettség. Ezzel a játékosok nem képesek magát a számítógépet megjavítani (ahhoz az *Elektronika* kell). +1-es szintű *Programozással* meg tudod csinálni a legegyszerűbb EBASIC programokat. +3-as vagy magasabb szinten már komolyabb programnyelveket ismersz, és meglehetősen bonyolult programokat (mondjuk videojátékokat) tudsz írni. +6-os vagy magasabb képzettséggel profinak számítasz, operációs rendszereket építesz, hálózatokat tervezel és jó kis munkahelyet szerezhetsz egy átlagos cégnél a Szilícium-völgyben. +9-es vagy magasabb szinten már más programozók is áhítattal emlegetik a nevedet („Te csináltad a Q-t? Azannyát!"), fiatal hackerek próbálják feltörni a rendszereidet, és tervezzél bármilyen számítógépes programot, mindenki azonnal használni kezdi a világon.

Követés/Felkutatás: Ezzel a képzettséggel másokat követhetsz vagy tarthatsz szemmel feltűnés nélkül. A képzettség elsősorban városokban vagy lakott területeken használható, mintsem a természetben (oda inkább a *Túlélés* képzettség való).

Tőzsdézés: Rutin tőzsdei tranzakciók végrehajtásához és részvények jövedelmező manipulálásához szükséges képzettség. +2-es szinten annyira már ismered a dolgokat, hogy értékte-

NYELVCSALÁDOK

A hasonló szó- és mondatszerkezeteken osztozó nyelveket „családokba" csoportosíthatjuk. Ha elsajátítasz egy nyelvet valamelyik nagy családból, bármilyen ugyanebbe a családba tartozó nyelvet –1 FP-vel kevesebbért tanulhatsz. A zárójelben feltüntetett számok a nyelv megtanulásához szükséges FP-szorzókat jelölik.

AFRIKAI (2)
Bantu, Fante, Ashanti, Kongo, Zulu, Szuahéli, Blackfolk

BALTI (2)
Litván, Észt, Lett, Finn, Magyar

KELTA (2)
Gael, Welsh, Breton

FARSZI (2)

GERMÁN (1)
Dán, Holland, Angol, Német, Norvég, Svéd, Jiddis

GÖRÖG (2)

JAPÁN (2)

KOREAI (2)

CSENDES-ÓCEÁNI SZIGETVILÁG (2)
Mikronéz, Tagalog, Polinéz, Jávai, Maláj, Szudáni, Indonéz, Hawaii

ÚJ-LATIN (1)
Francia, Olasz, Spanyol, Portugál, Latin

SZEMITA (1)
Arab, Héber

SINO-TIBETI és DK-ÁZSIAI (3)
Burmai, Kanton, Mandarin, Thai, Tibeti, Vietnami

SZLÁV (3)
Bulgár, Orosz, Cseh, Lengyel, Ukrán, Szlovák

len szemétbe fektesd be a pénzedet, és még a gatyád is rámenjen. +6-os szinten 75%-ban bejönnek a húzásaid. +9-es szinten igazi tőzsdecápának számítasz, rutinosan bánsz a nemzetközi részvényekkel, és mélyenszántó cikkeket írhatsz a befektetés fortélyairól.

Rendszerismeret: A Hálózat geográfiájának, történelmének, fontosabb komputerrendszereinek (illetve azok erős és gyenge pontjainak) általános ismerete. +2-es szinten könnyedén eligazodsz a Hálózatban, és ismered a lakóhelyed környékén található összes rendszert. +6-os szinten a legtöbb rendszer elhelyezkedését ismered, különös tekintettel a legnagyobb és legismertebb adaterődökre. +9-es szinten úgy ismered az egész Hálózatot, mint a tenyeredet, kívülről fújod a fontosabb rendszerek felépítését, a többiét pedig jó érzékkel meg tudod tippelni.

Oktatás: A képzettséggel átadhatod tudásodat valaki másnak (ha azt hiszed, hogy ehhez nem kell képzettség, próbáld ki egyszer). A játékosok csak akkor taníthatnak, ha magasabb szinten állnak a tanítványnál. Minden esetben a Játékvezetőé a döntő szó, hogy meddig tart megtanítani egy képzettséget. +3-as vagy magasabb *Oktatással* professzionális szinten taníthatsz egy középiskolában. +6-os képzettséggel már elég gyakorlattal rendelkezel, hogy egyetemi professzor lehessen belőled (ha akarod). +9-es vagy magasabb szinten már mások is ismernek a szakterületeden; a te tanulmányaidra hivatkoznak, akár még állandó TV-műsorod is lehetne.

Túlélés (Vadonban): Ez a jártasság szükséges ahhoz, hogy életben maradhass a vadonban. Ide tartozik például a csapdák állítása, tűzrevaló gyűjtése, vadászat, menedék építése és a tűzgyújtás. Egy átlagos cserkésznek +3-as *Túlélése* van. Egy elitalakulatos Zöldsapkás +6-os vagy magasabb képzettséggel rendelkezik. Grizzly Adamsnek, a Hegyiembernek +9-es vagy +10-es *Túlélése* van.

Zoológia: Létformák, biológiai folyamatok és környezetre kifejtett hatásaik ismerete. +2-es szinten ismered a legtöbb állatot. +5-ös szinten számos egzotikus és veszélyeztetett fajt is jól ismersz. +8-as szinten minden állatot jól ismersz (a szokásaikról már nem is beszélve) és +1-et adhatsz a *Túlélés Vadonban* képzettségedhez (tudod, hol találod a vacsorának valót).

Reflex Alapú Képzettségek

Íjászat: Ez a képzettség szükséges íjak, számszeríjak és más nyíllövedékkel működő fegyverek használatához. Lásd. részletesebben a *Pisztolyoknál*.

Atlétika: Ez a képzettség szükséges a pontos célba dobáshoz, mászáshoz, egyensúlyozáshoz, de ide tartoznak a középiskolai sportfoglalkozások egyéb alkotóelemei is. +3-as vagy magasabb szinten igazi középiskolai „nagymenő" voltál. +5-ös vagy magasabb képzettséggel egyetemi szintű versenyeken szerepelhetsz. +8-as vagy magasabb szinten Olimpiai vagy professzionális kaliberű versenyzőnek számítasz.

Verekedés: Ököllel, lábbal és egyéb testrészekkel folytatott harc. A *Verekedés* nem igazán tudatosan gyakorolt képzettség – az Utcán szokták tanulni azok, akik sok bunyóba keverednek. A *Harcművészetekkel* ellentétben nincsenek speciális támadási formái és a képzettség szintjétől függő sebzés bónuszai.

„Blackhand előtolta a bal karjába rejtett géppisztolyt, közben a másik kezében tartott monopengével lentről felfelé sújtott. Vér freccsent, ahogy a tech-katana a ninja torkába csapódott..."

Tánc: Ez a képzettség kell ahhoz, hogy profi táncos legyél. A +4-es vagy magasabb szinten képzett táncosok pénzért dolgozhatnak kisebb klubokban vagy tánctársulatokban. A +6-os vagy magasabb képzettségű táncosok profinak számítanak, rendszeresen fellépnek és már vannak rajongóik is. +9-es vagy magasabb szinten „sztár" kaliberűek, számos rajongójuk akad és talán még az utcán is felismerik őket.

Kitérés és Szabadulás: Ez a képzettség támadások előli kitéréshez, fogásokból vagy fojtásokból szabaduláshoz használható. Ha meglepetésszerűen támadnak rád, *ezt* a képzettséget nem adhatod hozzá a *védekező* dobásodhoz.

Vezetés: Ezzel a képzettséggel szárazföldi járműveket, például autókat, kamionokat, tankokat és légpárnásokat vezethetsz. A +3-as képzettség nagyon jó, de nem-profi vezetőnek felel meg. +6-os képzettséggel egy közepes autóversenyző rendelkezik. +8-as vagy magasabb szinten nemzetközileg ismert versenyző lehetsz, rendszeresen futamokat nyersz és valószínűleg a gyárak legtutibb járgányait vezeted (persze, amíg náluk dolgozol).

Vívás: Kardok, tőrkardok és monopengék használatához szükséges képzettség. +3-as *Vívással* kellően értesz a pengéhez. +5-ös szinten tökéletesen képzett vívónak számítasz, +6-os szinten nemzetközi vívóversenyeket is nyerhetsz. +8-as képzettséggel igazi kardforgató párbajhősként ismernek (híred van). +10-es képzettségük az olyan pasasoknak van, mint D'Artagnan vagy Mijamoto Muszasi. Ők a kard legendás mesterei; nevük hallatán csak a legostobább fiatal taknyosoknak nem száll inába a bátorsága.

Pisztolyok: Erre a képzettségre van szükség pisztolyok, maroklőfegyverek (és a beépített cyber-változatok) hatékony használatához. +2-es szinten jól eredményeket érsz el a lőtéren, de egy igazi lövöldözéstől azért még összecsinálod magad. +5-ös szinten legalább annyira jártas vagy a fegyver használatában, mint a legtöbb rendőr vagy katonatiszt. +7-es szinten meg tudod csinálni azokat a trükkös lövöldözéseket, amit néha a TV-ben látni és kezd híre menni, hogy „jó vagy a fegyverrel". +8-as szinten „hírhedt" pisztolyhős lehetsz, neved hallatán az emberek egy része félelmében meghátrál előled. +10-es szinten legendás párbajhősnek számítasz, a leghülyébb fiatal punkok kivételével (akik persze számtalanszor megpróbálnak kihívni), mindenki retteg tőled.

Nehézfegyverek: Ez a képzettség szükséges gránátvetők, gépágyúk, aknavetők, nehézgéppuskák, rakéták és rakétavetők kezeléséhez. A +5-ös képzettség egy alapos katonai „nehézfegyveres" kiképzésnek felel meg.

Harcművészetek: Ez alá tartozik minden olyan tanított küzdőforma, melyet kézzel, lábbal vagy speciális „harcművész" fegyverekkel folytatnak. Minden egyes harcművészetet külön képzettségként kell fölvenned (például a *Karate* és a *Judo* elsajátítására külön-külön kell pontokat fordítanod). A nevek után ( )-ben szereplő számokkal a képzettség növeléséhez szükséges pontokat meg kell szorozni.

Mindegyik harcművészet ún. kulcstámadásokkal rendelkezik; olyan támadási formulákkal, melyek a stílus erősségeit tükrözik. Kulcstámadások használatakor a támadás típusától és a küzdőstílustól függően bónuszt kapsz a dobásaidra. A kulcstámadások teljes listáját megtalálhatod a *Péntek Esti Véres Testek* fejezetben, a 100. oldalon.

A második fontos dolog, hogy annyi sebzés bónuszt adhatsz a támadásaidhoz, amennyi a *Harcművészet* képzettséged; például a +10-es *Kung Fu*-val rendelkező mester 10 pontot adhat hozzá a sebzéséhez. Ez félelmetes előnyt jelenthet, különösen fejre irányuló támadásoknál (dupla sebzés).

Harcművészti Stílusok:

Aikido (3): Ez a küzdőforma a támadó lendületét és tömegét fordítja önmaga ellen. Kiválóan alkalmas arra, hogy békés úton tegyük harcképtelenné ellenfelünket, bennünket pedig nagyon nehéz legyen megütni vagy megszúrni. Kulcstámadásai: blokkolás és hárítás, kitérés, dobások, fogások, szabadulások, fojtások, gáncsolások és lábsöprések, megragadás.

Állat Kung Fu (3): Ez a küzdőforma állatok mozgását utánozza, pl. daru, sáska, tigris, leopárd és sárkány. Érdekes és látványos stílus, támadásai gyorsak és veszélyesek. Kulcstámadásai: csapások, rúgások, blokkolás és hárítás, gáncsolás és lábsöprés.

Box (1): Az ökölvívás férfias művészete. Villámgyors csapások és szoros, blokkolásos védekezés jellemzi. Kulcstámadásai: csapások, blokkolás és hárítás.

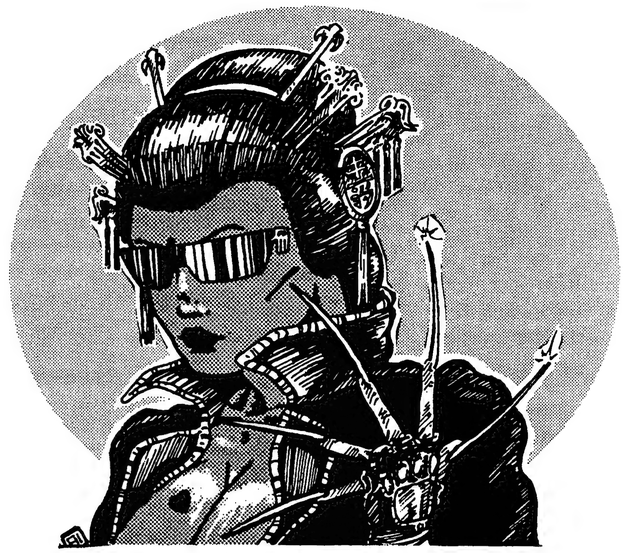
Capoeria (3): Karibi rabszolgák által kifejlesztett, táncszerű mozgásokat, gyors rúgásokat és alacsony lábsöpréseket kombináló küzdőstílus. Viszonylag ismeretlen harcművészetnek számít, igazi ereje táncmozdulatokkal leplezhető. Kulcstámadásai: csapások, rúgások, blokkolás és hárítás, kitérés, gáncsolás és lábsöprés.

Choi Li Fut (3): Közvetlenül az ősi Shaolin kolostorokból származtatják. Ez a küzdőforma nagy erejű köríves csapásokat és lendületes rúgásokat ötvöz egyetlen dinamikus harcművészeti stílussá. Kulcstámadásai: csapások, rúgások, blokkolás és hárítás, kitérés, dobások, gáncsolások és lábsöprések.

Judo (1): Ezt a rendszert sportra tervezték, de harc közben is hatékony; dobásokat és gáncsolásokat alkalmaz az ellenfél ártalmatlanná tételére. Kulcstámadásai: kitérés, dobások, fogások, szabadulás, gáncsolás és lábsöprés, illetve megragadás.

Karate (2): A kung-fu Japán változata. Ez a harcművészeti stílus az egyenes irányú támadásokat és erőteljes csapásokat részesíti előnyben. Számtalan vállfaja létezik, például a kenpo és a shotokan, mindegyik iskolának megvannak a maga speciális mozdulatai. Kulcstámadásai: csapások, rúgások, blokkolás és hárítás.

Tae Kwon Do (3): Rendkívül gyors, nagy precizitást igénylő küzdőforma, elegáns mozdulatokkal és néhány látványos rúgással. Kulcstámadásai: csapások, rúgások, blokkolás és hárítás.



Thai Box (4): A létező leghalálosabb küzdőstílusok egyike, hihetetlen erővel leadott, villámgyors rúgásairól ismeretes. Kulcstámadásai: csapások, rúgások, blokkolás és hárítás, megragadás.

Birkózás (1): Ez a küzdőforma az olimpiai és a profi birkózás technikáit ötvözi. A stílus dobások és fogások széles választékát alkalmazza az ellenfél ártalmatlanná tételére. Kulcstámadásai: dobások, fogások, szabadulás, fojtás, gáncsolás, lábsöprés, megragadás.

Közelharc: Kések, balták, botok és más közelharcban használatos fegyverek forgatásához szükséges képzettség. Megjegyzés: szintén ezt a képzettséget kell használnod ha ripperrel, pengekörmökkel, borotvakorbáccsal (slice 'n dice), harcikesztyűvel és más nem-célzó cyberfegyverrel küzdesz.

Motorbicikli: Ez a képzettség szükséges motorbiciklik, cyberbringák és egyéb két-, háromkerekű járművek vezetéséhez.

Munkagépek Kezelése: Ez a képzettség szükséges traktorok, tankok, nagyméretű kamionok és építkezési berendezések kezeléséhez.

Pilóta: Légijárművek irányításához szükséges képzettség. A légijárműveket négy kategóriába soroljuk: ***Gyro és Rotorszárnyúak, Merevszárnyúak, Vitorlázók/Ballonok*** és ***Helyből Felszálló Aerodyne-ok (AV-k).*** +1-es *Pilóta* képzettséggel kedvező időjárási körülmények között biztonságosan fel-, illetve le tudsz szállni. +3-as vagy magasabb *Pilóta* képzettséggel már gyakorlott pilótának számítasz, rossz időben is tudsz repülni és képes vagy a legtöbb harci manőver végrehajtására. A +6-os vagy magasabb képzettséggel rendelkező pilóták igazi veteránnak számítanak, képesek megbirkózni szinte bármilyen légi feladattal, köztük az aerobatikus manőverekkel is. A +9-es vagy magasabb képzettséggel rendelkező pilóták hírnévre tettek szert és széles körben ismertek kollégáik között; mint mondják: „vérében van a dolog".

Pilóta, Gyro (3): Rotorszárnyú légijárművek, pl. aerogyro-k, helikopterek és Ospreyek vezetéséhez szükséges.

Pilóta, Helyből Felszálló (3): Irányítható tolóerejű járművek, AV-4-esek, 6-osok és 7-esek, illetve légpárnások, légpárnás autók vezetéséhez szükséges.

Pilóta, Merevszárnyú (2): Sugárhajtású és könnyű merevszárnyú repülőgépek vezetéséhez szükséges. A képzettség nem rotorszárnyú üzemmódban repülő Ospreyek vezetésére is használható.

Pilóta, Vitorlázók/Ballonok (2): Levegőnél könnyebb légijárművek, pl. teherszállító vitorlázógépek, léghajók és légballonok vezetéséhez szükséges.

Puskák: Erre a képzettségre van szükséged puskák és smasszerpuskák hatékony használatához (lásd. a *Pisztolyok* képzettséget a korlátozásokkal és módosítókkal kapcsolatban).

Lopakodás (2): Árnyékokban rejtőzéshez, csendben mozgáshoz és őrök kijátszásához szükséges képzettség. +1-es *Lopakodással*

„Sok szóló hiszi azt, hogy semmi szüksége Tech képzettségekre. Úgy gondolják, ha egy gyors helyrepofozásra van szükségük, csak beugranak a legközelebbi Technikushoz, és az majd mindent megcsinál helyettük."

„Hát persze. Az a fickó, akinek fogalma sincs, hogyan működik a beleépített hardware, egyszer csak azon veszi észre magát, hogy a technikusa lábainál térdepelve könyörög, amikor a chipjei kipurcannak. Merthogy baromira senkit sem tudsz megfélemlíteni, amikor a gerincoszlopod berág..."

– Morgan Blackhand, Zsoldosok Kézikönyve

körülbelül egy a konyhából süteményt lopó nagyon ravasz 10 éves kölyök gyakorlatával rendelkezel. +3-as szinten átvered a legtöbb őrszemet vagy csendben meglóghatsz a szüleid elől. +6-os szinten már elég jól megy a dolog, hogy könnyedén árnyékról árnyékra osonj és közben egyáltalán ne csapj zajt. +8-as szinten felvennéd a versenyt a legtöbb *ninja* bérgyilkossal. +10-es szinten olyan csendesen mozogsz, hogy szegény *ninják* elefántnak tűnnek melletted.

Géppisztolyok: Erre a képzettségre van szükséged bármilyen géppisztoly hatékony használatához (lásd. a *Pisztolyok* képzettséget a korlátozásokkal és módosítókkal kapcsolatban).

Technikai Képzettségek

Aero Tech (2): Ez a képzettség szükséges merevszárnyú légi járművek, Osprey-ek, sugárhajtású és könnyű repülőgépek javításához. +3-as képzettséggel elvégzed a rutin karbantartási munkálatokat. +6-os képzettséggel bátran szétkaphatod a hajtóművet és nagyobb strukturális javításokat végezhetsz. +9-es vagy magasabb szinten már megtervezheted és megépítheted saját repülőgépeidet.

„Panzerek, AV-k, gyro-k, vitorlázógépek,...elbírok mindegyikkel. Ide nekem pár képzettség chipet, meg egy üveg tekilát, oszt' megcsinálom a bukfencet még azzal a francos Hindenberggel is."

– Razorjack

AV Tech (3): Ez a képzettség szükséges minden irányítható tolóerejű aerodyne légijármű karbantartásához. +3-as szinten elvégzed a rutin javításokat. +6-os szinten szétkaphatod a hajtóművet és átépítéseket csinálhatsz. +10-es szinten saját AV-ket tervezhetsz és építhetsz a szokványos vázszerkezetek alapján.

Barkácsolás (2): Ez a képzettség szükséges egyszerű mechanikus és elektronikus szerkezetek, például motorok, tévékészülékek stb. építéséhez és javításához. +3-as vagy magasabb *Barkácsolással* kisebb meghibásodásokat oldasz meg autókon, megjavítod az elszakadt villanyvezetéket stb. +6-os vagy magasabb *Barkácsolással* magnókat és TV-ket pofozhatsz helyre, motorokat építesz át stb. +9-es vagy magasabb képzettséggel selejtes alkatrészekből egyszerű számítógépeket raksz össze, felspécizett versenyautó motorokat építesz és bármilyen ipari berendezéssel elboldogulsz. Ahhoz azonban nem rendelkezel elég tudással, hogy olyan bonyolult szerkezeteket dobjál össze, mint például egy repülőgép (még a legtökösebb ezermester sem tudja, hogyan kell F-16-ost építeni).

Kriogenizáló Tartály Működtetése: Ez a képzettség szükséges létfenntartó berendezések kezeléséhez, javításához és karbantartásához. Minimum +4-es képzettség szükséges egy egészséges ember lefagyasztásához. Sebesültek lefagyasztásához minimum +6-os képzettség szükséges.

Cyberdeck Tervezése (2): Cyberdeckek tervezéséhez szükséges képzettség. +4-es szinten nagyobb sebességre vagy memóriára módosíthatod a cyberdeckedet. +6-os szinten a piacon lévő modellekkel egyenértékű deckeket tudsz tervezni. +8-as szinten a piacon található modellek felturbózott változatait is össze tudod hozni.

CyberTech (2): Ez a képzettség szükséges kibernetikus cuccok javításához és karbantartásához. +2-es szinten kifogástalanul üzemelteted őket és ki tudod cserélni bennük az elemeket. +6-os szinten szét tudod kapni a legtöbb cuccot és még apróbb módosításokat is végrehajthatsz rajtuk. +8-as szinten már saját tervezésű cuccokkal is előállhatsz.

Robbantás (2): Ez a képzettség szükséges robbanóanyagok használatához. A karakter tudni fogja, hogy milyen típusú robbanóanyag mire való, hogyan szereljen fel időzítőket és detonátorokat, illetve mennyire lesz szüksége a kívánt eredmény eléréséhez.

Álcázás: Ezzel a képzettséggel a karakter valaki (vagy valami) másnak álcázhatja magát. A képzettség magában foglalja a sminkelés és a színészkedés alapelemeit, de nem egyenértékű az igazi színészettel.

Elektronika: Ez a képzettség szükséges elektronikus berendezések, pl. komputerek, szórakoztató elektronikák, elektronikus biztonsági rendszerek, kamerák, monitorok karbantartásához, javításához és módosításához.

Biztonságtechnika (2): Ez a képzettség szükséges elektronikus érzékelők, mágneses zárak, poloskák és nyomjelző berendezések, biztonsági kamerák, tenyérzárak stb. felszereléséhez vagy hatástalanításához. +3-as szinten fel tudod törni a lakások zárait és átvered a biztonsági kamerákat. +6-os szinten átsétálsz a legtöbb cég irodájának zárain és csapdáin. +9-es szinten büntetlenül átsétálhatsz a magas biztonsági fokozatú területek többségén.

Elsősegély: Ez a képzettség szükséges sebek ellátásához, vérzés elállításához és kábult személyek eszméletre térítéséhez (lásd részletesebben a *Trauma Team* fejezetnél, a 116. oldalon).

Hamisítás: Hamis igazolványok, dokumentumok másolásához és létrehozásához szükséges képzettség. A képzettség felhasználható ugyanennek az észlelésére is; amit tudsz hamisítani, arról általában meg is tudod mondani, ha hamisítvány.

Gyro Tech (3): Rotorszárnyú légijárművek, pl. helikopterek és gyrokopterek javításához és karbantartásához szükséges képzettség.

Rajzolás vagy Festés: Professzionális rajzok vagy festmények alkotásához szükséges képzettség. +3-as szinten eladható „modern" művészetet művelsz. +6-os képzettséggel a szemnek kellemes, emlékezetes látványt nyújtó – és egyúttal eladható műalkotásokat hozhatsz létre. +8-as vagy magasabb szinten nemzetközileg ismert művész válhat belőled, kiállításaid lesznek és kezdő művészek tanulmányozzák az alkotásaidat.

Fotózás és Filmezés: Professzionális fényképfelvételek és filmek készítéséhez szükséges képzettség. +2-es szinten tűrhető házimozikat tudsz csinálni. +4-es vagy magasabb szinten munkáiddal akár amatőr versenyeket is nyerhetsz. +6-os vagy magasabb szinten egy átlagos Playboy borítónak vagy rock videóklipnek megfelelő minőségű munkát hozhatsz össze. A +8-as vagy magasabb képzettségű fotósok és filmesek nemzetközileg elismert szakembereknek számítanak.

Gyógyszerészet (2): Kábítószerek, orvosságok keveréséhez és előállításához szükséges képzettség. Használatához minimum +4-es *Kémia* szükséges. +4-es szinten tudsz aszpirint csinálni. +6-os szinten már hallucinogéneket vagy antibiotikumokat is előállíthatsz. +9-es szinten meghatározott személyek biológiai háztartásához igazított „dizájner szereket" is képes vagy összeállítani.

Zárnyitás: Ez a képzettség szükséges zárak, leforrasztott konténerek és helyiségek felnyitásához. +3-as szinten kinyitod a legtöbb egyszerű zárat. +6-os szinten feltöröd a legtöbb páncélszekrényt. +9-es vagy magasabb szinten igazi „mackósként" tartanak számon, és sokan hallottak már rólad a szakmában.

Zsebmetszés: Ez a képzettség szükséges mások észrevétlen kizsebeléséhez vagy kisebb tárgyak elemeléséhez. A képzettség szintjeivel kapcsolatban lásd az eggyel feljebb található *Zárnyitást*.

Hangszer: Hangszerek kezelése. Minden hangszerfajtához külön képzettséget kell felvenned. +4-es vagy magasabb képzettséggel a karaktered profi, rendezvényeken is felléphet. A +8-as vagy magasabb képzettségű zenészek feltehetőleg már valamilyen elismerésben részesültek, szerződéseket kapnak és rendszeresen felléphetnek. +10-es szinten széles körben elismert előadónak számítasz, csomó Grammy-díjat nyertél és néha együtt zenéltek Kerry Eurodyne-val.

Fegyverismeret (2): Ez a képzettség szükséges mindenféle fegyverek javításához és karbantartásához. +2-es szinten megcsinálod a kisebb javításokat és gond nélkül szétszeded-összerakod a stukkered. +6-os szinten bármilyen fegyvert meg tudsz javítani és apróbb módosításokat is végrehajthatsz. +8-as szinten már fegyvereket tervezhetsz magadnak.

Új képzettségek tanulása és régebbiek fejlesztése

A játékosok *Fejlődés Pontok (FP)* gyűjtésével fejleszthetik már meglévő képzettségeiket vagy tanulhatnak újakat. Az FP-ket a karakterlapodra jegyezd fel a képzettségek mellé. Amikor elegendő Fejlődés Pontot gyűjtöttél össze, a képzettség szintje eggyel növekszik.

Egy új képzettség első szintje mindig 10 Fejlődés Pontba kerül. A képzettség ennél *magasabbra* növeléséhez szükséges pontmennyiséget úgy határozzuk meg, hogy a képzettség jelenlegi szintjét megszorozzuk 10-zel. Ennyi pontra lesz szükséged a jártasság (amennyiben az FP-szorzó=1) következő szintre emeléséhez.

Példa: A Verekedés képzettségem +4-es. Ha +4-ről +5-re akarom emelni, akkor 40 FP-re van szükségem. Ha +5-ről +6-ra szeretném emelni, akkor 50 FP-re.

FP-szorzók

Nem minden jártasságot lehet egyformán könnyen elsajátítani. A nehezebben tanulható képzettségek **FP-szorzóval** rendelkeznek, amellyel a fejlesztéséhez szükséges pontmennyiséget kell megszorozni. Az FP-szorzókat a képzettség neve után találod zárójelben.

Példa: A Choi Li Fut 3-as szorzós. Ha a Choi Li Fut képzettségemet +4-ről +5-re szeretném növelni, akkor nem 40, hanem 120 FP-re van szükségem.

Még több FP gyűjtése

Háromféle mód létezik Fejlődés Pontok gyűjtésére: a *Gyakorlás*, a *Tanulás* és a *Közvetlen tapasztalatszerzés*. Mindhárom esetben a játék vezetője határozza meg a fejlődés mértékét.

Gyakorlás: A legegyszerűbb megoldás, ha kerítesz egy „csináld-magad" könyvet, és gyakorolni kezdesz. Nem lesz könnyű feladat – fogalmad sincs, hol kezdjél bele és senki sincs melletted, hogy kijavítsa a

„Két meló között egész jól megéltem aerodyne-ok és helikopterek javításából. Örültem, hogy a katonai kiképzésemnek nemcsak egy puska irányzéka mögül vehettem hasznát."

– Ripperjack

„Hogy hol tanultam? A Fájdalom Utcáján és a Rossz Húzások Iskolájában."

– Ismeretlen Rocker, 2018

hibáidat. Az effajta tanulás legnagyobb hátránya, hogy képzettségedet +0-ról maximum csak +2-re fejlesztheted. Általában véve ez annyit jelent, hogy egy teljes napi gyakorlásért 1 FP-t kapsz.

Tanulás: Egy tanárt felhajtani sokkal jobb ötlet, mint önképzéssel bajlódni vagy könyvből tanulni. Az oktatónak magasabb képzettséggel és elegendő idővel kell rendelkeznie, hogy bármire is megtaníthasson téged (az természetesen a Játékvezetőtől függ, hogy meddig tart a dolog). Azonban még a legtájékozottabb oktatók sem képesek biztosan átadni tudásukat; itt kap szerepet a játékban az *Oktatás* képzettség. A tanárnak átlagolnia kell a tanított tárgyat az *Oktatás* képzettségével és csak eddig a szintig lesz képes átadni tudását a tanítványának. A tanulással töltött idő függvényében 1-5 FP-t kapsz leckénként.

Tapasztalat: Az élet változatlanul a legjobb tanár. Amikor valamit jól csinálsz, a Játékvezető *Fejlődés Pontokkal* jutalmaz érte. A probléma mindössze annyi, hogy ezek a pontok azokhoz a képzettségekhez tartoznak, amiket a játék során használtál. Ezért ha egy bizonyos dologban szeretnél jobb lenni, fontos, hogy annyiszor használd azt a képzettséget, ahányszor csak alkalmad nyílik rá. A Játékvezetőknek méltányosan kell eljárniuk a *Fejlődés Pontok* osztásánál, ne csak azért jutalmazzák a játékosokat ha jól csinálnak valamit, hanem a szerepjátékért és a csapatmunkáért is. Általában véve azt javasoljuk, hogy egy játékalkalommal hat pontnál ne adjanak többet képzettségenként.

Új képzettségek fejlesztése

Ha kedved tartja, új képzettségeket is kitalálhatsz (idővel illik is ezt tenned), ehhez viszont meg kell győznöd a Játékvezetődet, hogy valami értelmes dolog jutott az eszedbe. Te és a Játékvezető közösen határozzátok meg a következőket:

1) Pontosan **mit** tudsz csinálni ezzel a képzettséggel?
2) **Hogyan** jutsz (a karakteredtől függően) a képzettség birtokába?
3) Mik a képzettség **korlátai** (mit nem tudsz megcsinálni vele)?

FP ÚTMUTATÓ TÁBLÁZAT

pont	*Indoklás:*
1	Használta bizonyos képzettségeit, ha sikertelenül is.
2	Hatékonyan használta a képzettséget.
3	Gyakran és hatékonyan használta a képzettséget.
4	Valami szokatlant művelt ezzel a képzettséggel.
5	Rendkívül okosan vagy hatékonyan használta a képzettséget.
6	Kivételesen okosan vagy hatékonyan használta a képzettséget.
7	A képzettség létfontosságú volt a játékos számára a kaland során.
8	A képzettség létfontosságú volt az egész társaság számára a kaland során.
9	Valami igazán hihetetlen dolgot művelt a képzettséggel.

4) Melyik **statisztikához** tartozik az új jártasság és miért?

A Játékvezetők gondosan ügyeljenek arra, hogy a játékos új képzettsége se túl korlátozott („Lövöldözés .45-ös Kaliberű Lézer-Irányzékos Pisztollyal"), se túl általános („Mindennel Jól Lövöldözni") ne legyen. Olyan középutat kell találni, amely lehetőséget biztosít a képzettség általános felhasználására és egyúttal nem juttatja a játékost indokolatlan előnyhöz minden létező szituációban. A képzettségekkel kapcsolatos döntésekben a végső szó mindig a Játékvezetőé.

Egy másfajta tapasztalat: a Hírnév

A *Hírneved* attól nő, ha valamit annyira jól (vagy rosszul) csináltál, hogy ezáltal közismertté lettél. Hírnevet a karakter cselekedeteivel lehet szerezni, amit aztán a Játékvezető pontokkal jutalmaz. Minden alkalommal, amikor a karakter új szituációkban, új emberekkel találkozik, a hírneve befolyásolhatja, miként reagálnak rá. Ez olykor igen jól jöhet, máskor viszont rosszul is elsülhet:

Példa: Kalapácsos Jake Night City-szerte gyilkos csapásairól hírhedt utcai harcos. Viselt dolgaiért a játékvezető 6 pont Hírnévvel jutalmazta. Mindenki, aki először fut össze Jake-kel és 6-nál kevesebbet dob a tízoldalúval, már hallott róla. A mai éjszakán Jake peckesen besétál a Totentanz-ba, és italt rendel magának. Valamivel odébb a bárpultnál Ripperjack meghallja, ahogy a csapos Jake-t a nevén szólítja. Ripperjacknek leesik a húszcentes (3-at dob a tízoldalúval). Ez a „Jake" lesz az a szemét alak, aki vasalt ökleivel agyonverte Jack kisöccsét egy sikátorban. Ripperjack szemei megvillannak, szája vicsorba torzul. Előrántja Minami 10-esét a dzsekije alól, és beleereszt egy sorozatot Jake hátába.

HÍRNÉV TÁBLÁZAT

Szint	*Kik hallottak rólad*
1	Bárki, aki éppen ott volt a balhénál.
2	A haverjaid hallottak a dolgaidról.
3	Munkatársaid és alkalmi ismerőseid kivétel nélkül hallottak a dolgaidról.
4	Lakóhelyed környékén történetek keringenek rólad.
5	Lakóhelyed környékén kívül is felismerik a nevedet.
6	Már látásból felismernek a lakóhelyed környékén kívül is.
7	Egy-két hírműsorban már szerepeltek a dolgaid.
8	Rendszeresen újsághír vagy vezércikk lesz a viselt dolgaidból.
9	Állandóan szerepelsz az újságokban vagy a TV-ben.
10	Világszerte ismert személyiség vagy.

Tehát a *Hírnév* egyúttal hátrányt is jelenthet. A Játékvezető akkor is *Hírnév Pontokkal* jutalmazhat, amikor valami kivételesen cikis dolgot művelsz (gyávának bizonyulsz, elárulsz vagy csávában hagysz valakit stb). Minél több pontot szedsz össze, annál valószínűbb, hogy az emberek hallottak a disznóságaidról (dobj 1K10-zel) – ezúttal azonban nem lesznek elájulva tőled. Ha a gyávaságodért kaptad a hírnevedet, még bajod is származhat belőle.

A Hírnévnek a *Cyberpunkban* van még egy fontos hatása – a megfélemlítés. Ne feledd; ebben a műfajban sok összecsapást az idegek harca dönt el; ki a keményebb-alattomosabb a másiknál, és kiről hiszik el, hogy be is váltja a fenyegetéseit. Ez az, amit úgy nevezünk: megfélemlítés. Sokszor láthatod az Utcán a nehézfiúktól bunyó előtt vagy olyankor, ha számít, ki hátrál meg a másik elől.

A megfélemlítéshez mindkét fél a következőt dobja:

1K10 + HIDV + HÍRNÉV

Megjegyzés: Amennyiben a felek egyike gyávaságáért kapta hírnevét, az ő számértéke negatív módosítóként kezelendő.

A vesztes választhat, hogy meghátrál, vagy minden ezt követő támadási kísérletét –3-mal dobja ellenfelével szemben (a félelemnek köszönhetően), egészen addig, amíg nem sikerül legyőznie. Döntetlennél mindkét fél bizonytalan a dolgában, és egyikük sem kap negatív módosítót.

Példa: Ironmaster Night City-szerte rettegett booster. A Slammer kellős közepén összefut egy csinos fiatal lánnyal és kísérőjével. „Húzzá' innen kölök, az inputod mostantól az enyim!" vakkantja oda Ironmaster a kísérőnek. A Kölyök kihúzza magát és azt válaszolja, „Húzzál te, balfék!" Most kezdődik a megfélemlítés...

Ironmastert sokan ismerik a City-ben, ezért 6-os a Hírneve. Arról azonban fogalma sincs, hogy a Kölyök öt danos kenpo karatebajnok. A srác újnak számít a környéken, nincs túl nagy Hírneve (3), de halálosan nyugodt és tökéletesen tiszában van a képességeivel (HIDV=10). Ironmaster is kemény fickó, de többnyire csak szájhősködik. Az ő HIDV képessége csak 4-es, a Hírnevét pedig néhány szerencsés bunyónak köszönheti. Ironmaster dobása összesen 4+4+6(hírnév)=14. A Kölyöké 3+10+3(hírnév)=16. Ironmasternek valami furcsa, kellemetlen érzése támad, ahogy a nyugodt, balhéra kész Kölyköt bámulja. Zavartan félrekapja a tekintetét, és morogva meghátrál.

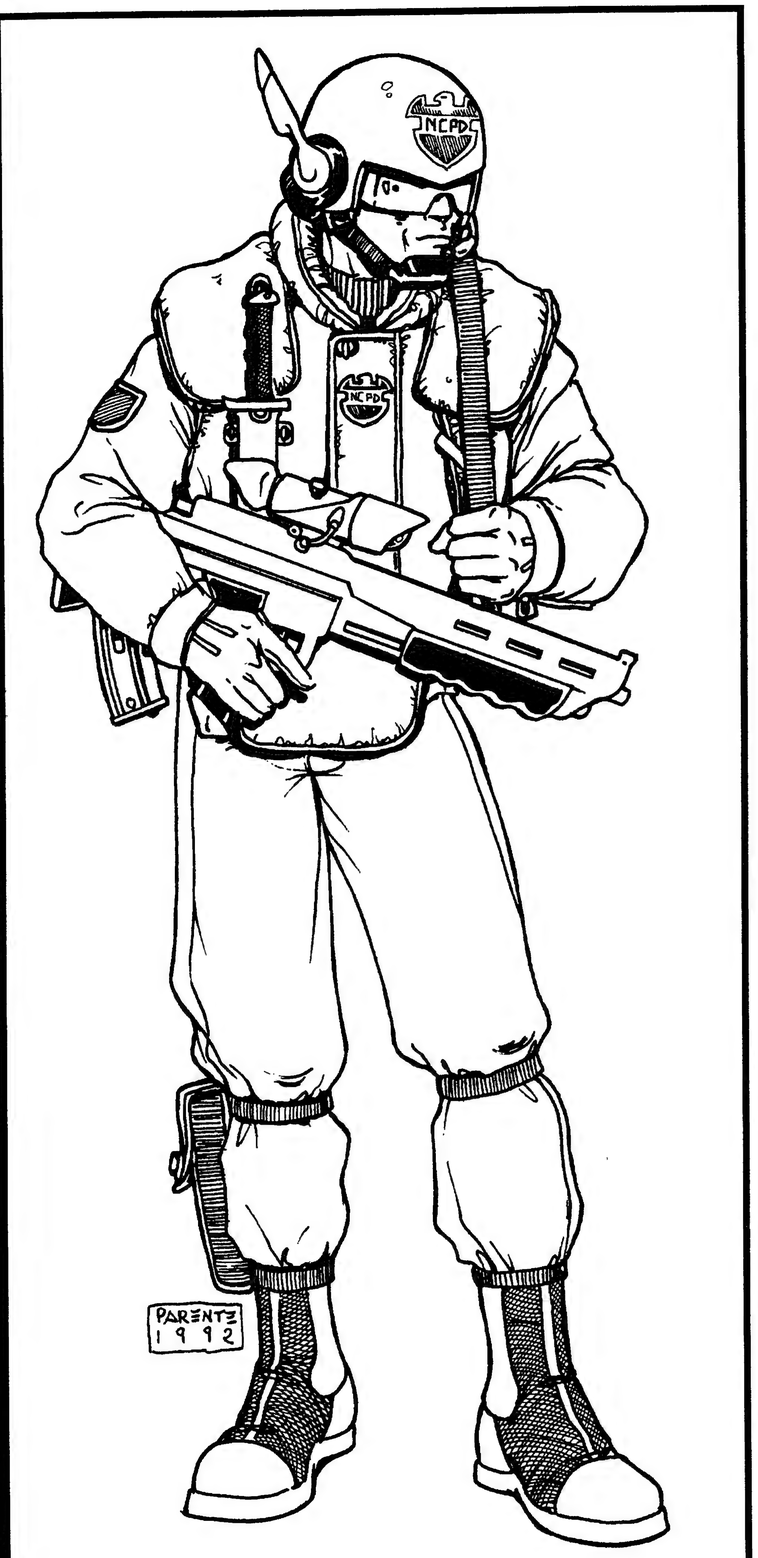
„Sok összecsapás már az első lövés előtt eldől. Amikor a pillantásotok találkozik, és a másik tudja, hogy vérben akarod megfizetni az árat. Az övében vagy a tiédben – mit számít neked. Nincs visszaút."

– Morgan Blackhand, Zsoldosok Kézikönyve

SZEREPEK
KARAKTEREK
ÉLETÚT
FELADATOK ÉS KÉPZETTSÉGEK
FEGYVEREK
VÉDŐFELSZE-RELÉSEK
FELSZERELÉS
CYBERCUCCOK
HARC
ORVOSLÁS
HÁLÓZAT

„Kezdjük a hardware-rel. Nálam ez egy Arasakát jelent. Mindig az ő cuccaikat használom, mer' megbízhatók. Szeretek némi kevlart húzni a hátamra, legalább a nemesebb részeim védve legyenek. Megkoronázom egy frankó sisakkal, aztán jöhet a többi. Extra lőszer – általában a páncéltörőt komálom. Egy pár kés, legalább egy jó monopenge. Néhány gránát is kell, végszükség esetére... sosem tudhatod, mikor támadnak parkolási gondjaid..."

– „Red" Napalm hadnagy, NCPD Pszicho Ellenes Alakulat



5. RÉSZ A JÖVŐ FELSZERELÉSI TÁRGYAI

A Felszerkó

A *Cyberpunk* jövőjében minden mobilizálható. A régi Vadnyugat cowboyaihoz hasonlóan a legtöbb ember a hátán elcipelheti az ingóságait – az alváshoz, étkezéshez és szórakozáshoz szükséges miniatürizált használati tárgyak hátizsákokba és autók hátsó ülésére gyömöszölve is elférnek. Az ilyen magaddal cipelhető cuccot az utcai szleng *felszerkónak* hívja. A tipikus *felszerkó* a következőket tartalmazhatja:

- felfújható matrac (15x15cm-es csomagba összehajtogatható).
- összehajtogatható hálózsák (kb. akkora, mint egy könyv).
- Mikro sztereo lejátszó (mikroméretű sztereo készülék hangszórókkal vagy fejhallgatóval, valószínűleg CD-vel, chip/kazettás lejátszóval, TV-vel és rádióval).
- Egy rakás kazetta vagy adatchip.
- Laptop vagy zsebkomputer (jegyzetekhez, íráshoz, Hálózathoz csatlakoztatva munkához).
- Cybermodem, kábelekkel (konzolcowboyoknak).
- Celluláris zsebtelefon (a telefont megveszed, a szolgáltatást havonta fizeted).
- Pisztoly, kés, vagy mindkettő. Esetleg egy puska vagy géppisztoly, pár kiegészítővel (mindig tartalék lőszerrel).
- Védőfelszerelés (általában egy páncéldzseki vagy kevlar-trikó).
- Személyes cuccok, pl. ruhák, fogkefe stb.

Ezeknek a cuccoknak a javarészét egy válltáskában vagy tengerész-zsákban magaddal cipelheted. A *Cyberpunk* karakterek nem igazán letelepedős népek. A Rockereknek mindig rohanniuk kell a következő koncertre. A Szólóknak állandóan mozgásban kell maradniuk – a következő meló megköveteli tőlük, hogy továbbálljanak, mielőtt ellenségeik szagot fognak. A Zsaruk, Konzolcowboyok, Médiák és Technikusok állandóan utaznak – letartóztatandó bűnözőket, kemény sztorikat hajtanak, vagy olyan emberek elől menekülnek, akiknek keresztbe tettek. Nomádok – szóval, nekik egyáltalán nincs otthonuk és különben is, mihez kezdenének az olyan cuccokkal, amit nem tudnak felpakolni egy motorra? Még a Cégesek is könnyen egy „koporsószállóban" találhatják magukat a tokiói repülőtéren, ha éppen kemény idők járnak.

„A FELSZERKÓD – világi szerzeményeid egy 2x4-es táskába gyömöszölve".

A komputerizált társadalom megkönnyíti, hogy az emberek kempingezőkként éljék le az életüket. Miért mennél haza a kedvenc zenédet hallgatni, amikor magaddal is viheted a hordozható CD-lejátszódat? Telefonhívásokat várasz és gyűlölöd az üzenetrögzítőket? A celluláris hálózatba bekapcsolt telefont mindenhova magaddal cipelheted; a hívásaidat elintézheted vezetés közben az autódból vagy kifelé menet a kedvenc éttermedből. Minek vesződnél a főzéssel, amikor gyorsan bekaphatsz valamit a gyorséttermek százainak egyikében? Miért gyűjtögess ruhákat, amikor addig hordhatod őket,

PÉNZ 2020-BAN

A késő 20. században hosszú éveken keresztül mindenki azt *gondolta*, hogy a jövő közös fizetőeszköze a Japán ***yen*** lesz. A yent azonban csak egyetlen ország használta állandó jelleggel, a dollárt viszont számtalan állam kezelte úgy, mintha a sajátja lenne.

A modern Eurodollár részben az amerikai dollár univerzális vonzerején alapszik. Az Európai Gazdasági Közösség (EEC) 1992-es létrejötte után született EURODOLLÁR (eb) az Egyesült Államok, Franciaország, Németország, Nagy-Britannia és Japán fizetőeszközeinek átlagértékén alapszik. Elsőre minden jól hangzott; az Eurodollárt erős valuta támogatta, és mindenki úgy vélte, hogy az USA viszonylag stabil marad.

Tévedtek.

2020 világában az Eurodollár számít a legnagyobb hétköznapi fizetőeszköznek; elfogadják az Egyesült Államokban, Japánban, Kelet-Ázsiában, és azokon a területeken, ami megmaradt a Közel-Keletből.

Az egész lényege annyi, hogy az Összeomlásnak és a Nagy Deficitnek köszönhetően a *jelenlegi* USA dollár általában kevesebbet ér a többi valutánál. Szóval, ha a váltási arányt nézzük, körülbelül egy euróért kapsz két amerikai dollárt.

amíg el nem használódnak és aztán újakat vehetsz? Éjszakára egy alvókapszulát bérelsz, elszórakozol a személyes cuccaiddal, és reggel továbbállsz. Ne feledd:

A JÖVŐ ELDOBHATÓ

A *Cyberpunk* játékok lényege, hogy úgy gondolkodj, mint egy igazi Cyberpunk. Ne kötődj helyekhez, és légy mobilizálható. Fogalmad sincs, hol alszol a következő éjszaka, de nem is törődsz vele. A fekhelyedet a zsákodban cipeled, a zenét és némi pénzt kajára a zsebedben. És persze egy stukkert, hogy senkinek se jusson eszébe bármit is elszedni tőled.

„Ahogy mondod, a jövő eldobható. Akárcsak te, nagyokos."
– Razorjack

Induló Pénzösszeg

Hogy mennyivel kezded? Hmm, az a munkádtól függ.

Dolgozni? Igen, igen, még a Sötét Jövőben is fizetned kell a számláidat, csumba. És szükséged is van valami melóra, különben könnyen egy mocskos alvókapszulában találhatod magad, fagyasztott kaja és friss zöldség helyett kibblét zabálva.

A karaktered Különleges Képességétől függ, hogy mennyire jó melód van. Egy +2-es *Karizmatikus Vezetőkészségű* Rocker nem tud annyi embert összecsődíteni, mint Kerry Eurodyne (a menő megarocker). Ez azt jelenti, hogy neki ott kell koncerteznie, ahol éppen lehetősége akad rá; lerobbant lebujokban, szakadt bárokban, esküvőkön, verekedős csehókban.

Vess egy gyors pillantást a *Foglalkozások Táblázatra* az 58. oldalon! Keresd meg a szerepedet (vagy a hozzá legközelebb állót), hasonlítsd össze a *Különleges Képzettséged* szintjével: ennyi lesz az egyhavi fizetésed. **Szorozd meg ezt az összeget 1K6/3-mal. Ennyi hónapja állsz alkalmazásban, és ennyi pénzzel indul a karaktered.**

Tőled függ, hogy pontosan mivel keresed meg az eurót; a felsorolt kategóriák szándékosan pontatlanok, hogy szabad teret adjanak a szerepjátéknak. Ha például „+7-es szintű" Szólóként eszed ágában sincs egy óriáscégnek dolgozni; semmi probléma. Az egész csak annak meghatározására szolgál, hogy körülbelül hol helyezkedsz el a Szólók hierarchiájában.

És még egy apróság. Dobj még egyszer a hatoldalúval. Ha négynél magasabbat dobsz, épp most lettél munkanélküli.

Gratulálunk. Már kóstolgathatod is a kibblét.

Teherbírás

A teherbírás legtöbbször nem jelent túl nagy problémát a *Cyberpunk* karakterek számára – a cuccaik túlnyomó többségét úgyis a lakásukban vagy az autójukban tartják. A *Cyberpunk* karakterek annyi kilogramm terhet képesek magukkal cipelni, amennyi a Fizikum képességük 10-szerese. Megmozdítani Fizikumuk 40-szeresét képesek.

Példa: a karakter kidolgozásánál 6 pontot fordítottam arra, hogy Átlagos Fizikumom legyen. Tehát maximum 60 kilót vagyok képes magammal vinni és durván 240 kilót bírok megmozdítani.

Pontos súlyértékek listája helyett egy egyszerűbb osztályozási rendszert dobtunk össze. A következő súlycsoportok megkönnyítik a Játékvezető dolgát, hisz neki kell általánosságban meghatároznia, miből mennyit cipelhet a játékos.

0,5 kg vagy kevesebb

1 doboz lőszer • celluláris telefon • hordozható magnó • zsebkomputer • cybermodem • interface kábelek • zseb-TV • digitális fényképezőgép • diktafon • zseblámpa • távcső • svájci bicska • egy öltözet ruha • rohamkés • rugósbicska • napszemüveg • könnyű pisztoly • nylon sporttáska • kevlar sisak.

1 kg vagy kevesebb

Közepes vagy nehéz pisztoly • hálózsák • rádió/chip lejátszó • videokamera • szerszámkészlet • orvosi készlet • laptop komputer • golyóálló mellény/kevlar-trikó.

3 kg

Géppisztoly • nagyon nehéz pisztoly • elektromos gitár • dobszintetizátor • felfújható matrac • könnyű vagy közepes rohampuska • smasszerpuska • páncéldzseki • flak-nadrág vagy mellény.

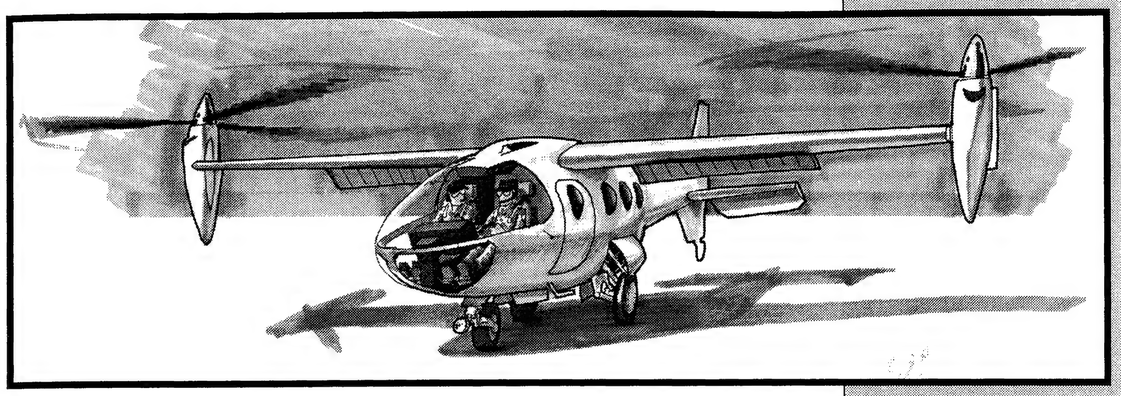
4 kg

Szintetizátor • erősítő • nehéz rohampuska.

„Az egyetlen különbség a legtöbb ember és köztünk, Nomádok között, hogy nekünk jobb járgányaink vannak..."
– Nomád Santiago

FOGLALKOZÁSOK TÁBLÁZAT

	Különleges Képesség Szintje					
SZEREP	**1-5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Rocker	Örülsz ha koncertezhetsz 1 000 havonta	Átlagos klubokban melózhatsz 1 500 havonta	Menő klubokban játszhatsz 2 000 havonta	Állandó szerződésed van 5 000 havonta	Koncerten főzenekar vagytok 8 000 havonta	Igazi látványosságnak számítasz 12 000 havonta
Szóló	Utcai Ronin 2 000 havonta	Szabadúszó Zsoldos 3 000 havonta	Céges Bérszóló 4 500 havonta	Professzionális Zsoldos 7 000 havonta	Nagymenő Bérgyilkos 9 000 havonta	Elit Szóló 12 000 havonta
Zsaru	Gyalogzsaru 1 000 havonta	Városi Zsaru 1 200 havonta	Cég/Magánzsaru 3 000 havonta	Cégbiztonsági/ Pszicho Ellenes 5 000 havonta	Ugyosztályvezető 7 000 havonta	Biztonsági/ Rendőrfőnök 9 000 havonta
Céges	Asszisztens 1 000 havonta	Menedzser 3 000 havonta	Osztályvezető-helyettes 5 000 havonta	Osztályvezető 7 000 havonta	Részlegvezető 9 000 havonta	Kirendeltségvezető 12 000 havonta
Média	Szabadúszó Riporter 1 000 havonta	Alkalmazott Riporter 1 200 havonta	Osztályvezető 3 000 havonta	Producer/ Főszerkesztő 5 000 havonta	Neves média-személyiség 7 000 havonta	Nemzeti média-személyiség 10 000 havonta
Fixer	Street Punk 1 500 havonta	Bandavezér 3 000 havonta	Behajtó 5 000 havonta	Alvezér 7 000 havonta	Vezér 8 000 havonta	Keresztapa 10 000 havonta
Technikus	Helyi Menő Ezermester 1 000 havonta	Szabadúszó 2 000 havonta	Cégtechnikus 3 000 havonta	Kezdő Mérnök 4 000 havonta	Mérnök 5 000 havonta	Vezető Mérnök 8 000 havonta
Konzolcowboy	Amatőr 1 000 havonta	Hacker 2 000 havonta	Bitzsoké 3 000 havonta	Net Cowboy 5 000 havonta	Deckzsonglőr 7 000 havonta	Sysop 10 000 havonta
OrvTechnikus	Felcser 1 600 havonta	Orvostechnikus 3 000 havonta	Ripperdoki 5 000 havonta	Trauma Team Medikus 7 000 havonta	Praktizáló Orvos 10 000 havonta	Orvosspecialista 15 000 havonta
Nomád	Klántag 1 000 havonta	Harcos 1 500 havonta	Családfő 2 000 havonta	Felderítő 3 000 havonta	Rangidős Klántag 4 000 havonta	Falkavezér 5 000 havonta



„Gyakran látni erre olyan fickókat, akik nagy roham-puskákkal mászkálnak a páncélozott vállukon. Micsoda barmok! Akár ki is rakhatnák magukra a neon holo-táblát, „Hé, Szóló vagyok – lőjj rám!"

– Morgan Blackhand

FEGYVEREK

Az első cucc, amit a cyberpunkjaid be akarnak majd szerezni, a fegyver lesz (fegyverekkel sokkal gyorsabban „kimagyarázhatod" magad a kellemetlen szitukból, mint mondjuk egy jó magnóval). A *Cyberpunk* szabályrendszer hét csoportra osztja a fegyvereket:

Pisztolyok (P), bármilyen típusú egyes (vagy félautomata) lövések leadására alkalmas maroklőfegyver, amely fél kézzel is pontosan kezelhető.

Géppisztolyok (GÉP), pisztolylőszerrel működő automata vagy félautomata lőfegyverek.

Smasszerpuskák (SMA), olyan lőfegyverek, amelyek egyetlen szilárd lövedék helyett sörétet vagy más apró anyagszemcséket lőnek ki.

A **Puskák** (PUS) kategóriába a rohamfegyverek, gépkarabélyok és egyéb automata-, illetve félautomata puskák tartoznak. Ezek a lőfegyverek kizárólag puskalőszerrel működnek.

A **Nehézfegyverek** (NEH) kategóriába a rakéták, gránátok, gépágyúk stb. tartoznak.

A **Közelharc fegyverek** (KÖZ) közé a kardokat, tőröket, késeket, harcművész fegyvereket, szálfegyvereket stb. soroljuk.

Az **Egzotikus Fegyverek** (EGZ) kategóriájába az íjak, lézerek, flechette-pisztolyok, légfegyverek és mikrohullámú fegyverek – a *Cyberpunk* univerzum igazi „sci-fi" fegyverei – tartoznak.

Fegyverkódok

Minden fegyvert bizonyos karakterisztikák jellemeznek, mint például típus, sebzés, lőtávolság, pontosság, elrejthetőség, beszerezhetőség és ár. Ezeket a tényezőket a fegyver kódjaként, profiljaként jegyezzük fel – a következő sorrendben:

Név, Típus, Pontosság, Elrejthetőség, Beszerezhetőség, Sebzés/Lőszer, Lövések száma, Tűzgyorsaság, Megbízhatóság

*Például ezzel a kóddal: **Minami 10, GÉP, 0, D, K, 2K6+3/10mm, 40, 20, MB** egy pontosnak mondható (0) Minami 10-es géppisztolyt jelzünk, amely dzseki alá is elrejthető (D), kiválóan beszerezhető (K), 10mm-es lőszerrel tüzel, 40 lövedéket befogadó tárral rendelkezik, maximum 20 lövést képes leadni körönként és rendkívül megbízható. A Fegyverkódok meghatározása a következő:*

Pontosság (PON): Mennyire jól kezelhető a fegyver valójában. A fegyverek pontossága –3-tól +3-ig terjedhet, a 0 számít az átlagosnak.

Elrejthetőség: Mennyire könnyen elrejthető és kényelmesen hordható a fegyver, amíg szükségünk nem lesz rá (fontos tényező a fegyverek estében). A tapasztalt lövész sosem sétál be a kabátja alól kikandikáló smasszerpuskával egy bárba – az ilyesmivel csak bajt hoz magára. És „zsebpisztolyokra" is szüksége lehet, ha netalán fogságba esne vagy lefegyvereznék.

Zseb, Nadrágszár vagy Ruhaujj .....(Zs)
Dzseki, Kabát, Váll vagy Hónaljtok .....(D)
Hosszú vagy Ballonkabát .....(H)
Nem elrejthető .....(N)

Beszerezhetőség: Mennyire nehéz a fegyver beszerzése a szabadpiacon.

Kiváló .....(K)
Szinte bárhol megtalálható.
Átlagos .....(Á)
Megtalálható a legtöbb fegyver- és sportboltban vagy az Utcán.
Gyenge .....(G)
Különleges fegyver, feketén vásárolható, lopott katonai felszerelés.
Ritka .....(R)
Lopott, egyedi darab, különleges katonai fejlesztés, erősen illegális.

Sebzés/Lőszer: Minden fegyvernél fel van tüntetve, hogy milyen típusú lőszerrel működik, és mennyi a lőszer sebzése (kockákban megadva).

Lövések Száma: Összesen hány lövést adhatunk le egyetlen standard tárral vagy tegezzel a fegyverből.

Tűzgyorsaság: Hány lövés leadására képes a fegyver egyetlen harci kör (kb. 3,2 másodperc) alatt.

Megbízhatóság: Mennyire megbízható a fegyver harc közben – mennyire valószínű, hogy beragad sorozatlövésnél stb.

Nagyon Megbízható .....(MB)
Standard .....(ST)
Nem Megbízható .....(NM)

FEGYVERTÁBLÁZAT

Név	Típus	PON	Elrejt.	Besz.	Sebzés/Lőszer	löv.sz.	TGY	Megb.	Lőtáv	Ár
KÖNNYŰ PISZTOLYOK										
BudgetArms C-13	P	-1	Zs	K	1D6 (5mm)	8	2	ST	50m	75 eb
Dai Lung Cybermag 15	P	-1	Zs	Á	1D6+1(6mm)	10	2	NM	50m	50 eb
Federated Arms X-22	P	0	D	K	1D6+1 (6mm)	10	2	ST	50m	150 eb
KÖZEPES PISZTOLYOK										
Militech Arms Avenger	P	0	D	K	2D6+1(9mm)	10	2	MB	50m	250 eb
Dai Lung Streetmaster	P	0	D	K	2D6+3(10mm)	12	2	NM	50m	250 eb
Federated Arms X-9mm	P	0	D	K	2D6+1(9mm)	12	2	ST	50m	300 eb
NEHÉZ PISZTOLYOK										
BudgetArms Auto 3	P	-1	D	K	3D6(11mm)	8	2	NM	50m	350 eb
Sternmeyer Type 35	P	0	D	Á	3D6(11mm)	8	2	MB	50m	400 eb
NAGYON NEHÉZ PISZTOLYOK										
Armalite .44	P	0	D	K	4D6+1(12mm)	8	1	ST	50m	450 eb
Colt AMT Model 2000	P	0	D	Á	4D6+1(12mm)	8	1	MB	50m	500 eb
KÖNNYŰ GÉPPISZTOLYOK										
Uzi Miniauto 9	GÉP	+1	D	K	2D6+1(9mm)	30	35	MB	150m	475 eb
H&K MP-2013	GÉP	+1	D	Á	2D6+3(10mm)	35	32	ST	150m	450 eb
Fed. Arms Tech Assault II	GÉP	+1	D	Á	1K6+1(6mm)	50	25	ST	150m	400 eb
KÖZEPES GÉPPISZTOLYOK										
Arasaka Minami 10	GÉP	0	D	K	2D6+3(10mm)	40	20	MB	200m	500 eb
H&K MPK-9	GÉP	+1	D	Á	2D6+1(9mm)	35	25	ST	200m	520 eb
NEHÉZ GÉPPISZTOLYOK										
Sternmeyer SMG 21	GÉP	-1	H	K	3D6(11mm)	30	15	MB	200m	500 eb
H&K MPK-11	GÉP	0	H	Á	4D6+1(12mm)	30	20	ST	200m	700 eb
Ingram MAC-14	GÉP	-2	H	K	4D6+1(12mm)	20	10	ST	200m	650 eb
ROHAMPUSKÁK										
Militech Ronin Könnyű Rohamfegyver	PUS	+1	N	Á	5D6(5.56)	35	30	MB	400m	450 eb
AKR-20 Közepes Rohamfegyver	PUS	0	N	Á	5D6(5.56)	30	30	ST	400m	500 eb
FN-RAL Nehéz Rohamfegyver	PUS	-1	N	Á	6D6+2(7.62)	30	30	MB	400m	600 eb
Kalashnikov A-80 Nehéz R.fegyver	PUS	-1	N	K	6D6+2(7.62)	35	25	MB	400m	550 eb
SMASSZERPUSKÁK										
Arasaka 12-es Gyorstüzelő R.fegyver	SMA	-1	N	Á	4/5D6 (00)	20	10	ST	50m	900 eb
Sternmeyer Stakeout 10	SMA	-2	N	R	4/5D6 (00)	10	2	ST	50m	450 eb
NEHÉZFEGYVEREK										
Barrett-Arasaka Könnyű 20mm-es	NEH	0	N	R	4K10AP (20/9mm)	10	1	MB	450m	2 000 eb
Scorpion 16 Rakétavető	NEH	-1	N	R	7K10	1	1	MB	1km	3 000 eb
Militech Arms RPG-A	NEH	-2	N	R	6K10	1	1	MB	750m	1 500 eb
Gránát	NEH	0	Zs	G	Változó	1	1	MB	Dobás	30 eb
C-6 Plasztik Robbanóanyag	NEH	0	Zs	G	8K10 per kg.	1	1	MB	–	100 eb/kg
Akna (mindenféle)	NEH	0	D	G	4K10	1	1	MB	–	350 eb
K-A F-253 Lángszóró	NEH	-2	N	R	2K10+	10	1	ST	50m	1 500 eb

Kódok
PON=Fegyver pontossága. Elrejthetőség: Zs=Zseb, D=Dzseki, H=Hosszúkabát, N=Nem elrejthető. Beszerezhetőség: K=Kiváló (bárhol beszerezhető), Á=Átlagos (sport és fegyverboltok), G=Gyenge (lopott katonai, illegális), R=Ritka (egyedi darab, spec. katonai). Sebzés/Lőszer: a 2000-es évek legtöbb lőfegyverének űrméretét milliméterben mérik. Lövések Száma: (egy standard tár mennyi lőszer befogadására képes). TGY=Tűzgyorsaság (körönként leadható lövések). Lőtáv=Nagy lőtávolság.

Név	*Típus*	*PON*	*Elrejt.*	*Besz.*	*Sebzés/Lőszerlöv.sz.*		*TGY*	*Megb.*	*Lőtáv*	*Ár*
EGZOTIKUS FEGYVEREK										
Techtronica 15 Mikrohullámú Fegyver	P	0	D	G	1K6*	10	2	MB	20m	400 eb
Avante P-1135 Tűvető	P	0	Zs	G	Vegyszer	15	2	ST	40m	200 eb
Enertex AKM Folyadékvető	P	-2	D	Á	Vegyszer	50	1	MB	10m	15 eb
Nelspot „Wombat" Légpisztoly	P	-1	D	Á	Vegyszer	20	2	NM	40m	200 eb
Militech Electronics Tézer	P	-1	D	Á	Ájulás/Sokk	10	1	ST	10m	60 eb
EagleTech „Tomcat" Compound-Íj	EGZ	0	N	Á	4K6	12	1	MB	150m	150 eb
EagleTech „Stryker" Számszeríj	EGZ	-1	N	Á	3K6+3	12	1	MB	50m	220 eb
KÖZELHARC FEGYVEREK										
Megjegyzés: A legtöbb közelharc fegyver bárhol beszerezhető. TGY 1, PON 0, és nem kell lőszer										
Kendachi Monopenge	KÖZ	+1	Zs	G	2K6	–	–	MB	1m	200 eb
Kendachi MonoKatana	KÖZ	+1	N	R	4K6	–	–	MB	1m	600 eb
SPM-1 Harcikesztyű	KÖZ	+2	N	G	3K6/2K6	–	–	MB	1m	900 eb

* Lásd részletesebben a 108. oldalon

FEGYVEREK LEÍRÁSA

Megjegyzés: 2020-ban minden fegyver hüvelynélküli lőszerrel működik és javarészt kompozit karbonszálas anyagokból készül.

FEGYVERKÓD= Típus, Pontosság, Elrejthetőség, Beszerezhetőség, Sebzés/Lőszer, Lövések száma, Tűzgyorsaság, Megbízhatóság

Könnyű Pisztolyok

BudgetArms C-13
P -1 Zs K 1K6(5mm) 8 2 ST
Könnyű automata zsebpisztoly, „női fegyvernek" tartják.

Dai Lung Cybermag 15
P -1 Zs Á 1K6+1(6mm) 10 2 NM
Olcsó hongkongi dörrenő, boosterek és az utca más söpredéke használja előszeretettel.

Federated Arms X-22
P 0 D K 1K6+1(6mm) 10 2 NM
Olcsó műanyag pisztoly, a mindenütt megtalálható „egylövetű-polimerek" közül. Divatos színekben is kapható.

Közepes Pisztolyok

Militech Arms Avenger
P 0 D K 2K6+1(9mm) 10 2 MB
Jó minőségű automata pisztoly, tűrhető lőtávolsággal és pontossággal. Profi fegyver.

Dai Lung Streetmaster
P 0 D K 2K6+3(10mm) 12 2 NM
Újabb utcai használatra épített Dai Lung olcsóság.

Federated Arms X-9mm
P 0 D K 2K6+1(9mm) 12 2 ST
Kemény, Szólók kezébe való fegyver. Standard katonai oldalfegyverként rendszeresítették az Egyesült Államokban és az EEC-tagállamaiban.

Nehéz Pisztolyok

BudgetArms Auto 3
P -1 D K 3K6(11mm) 8 2 NM
Olcsó. Erős. Néha felrobban. Kell ennél több?

Sternmeyer Type 35
P 0 D Á 3K6(11mm) 8 2 MB
Robosztus, megbízható, kitűnő stophatással rendelkező fegyver. Újabb kiváló minőségű EEC termék az Egyesült Németországból.

Nagyon Nehéz Pisztolyok

Armalite.44
P 0 D K 4K6+1(12mm) 8 1 ST
Alternatívaként tervezték az 1998-as amerikai oldalfegyver pályázatra. Versenyképes darab.

Colt AMT Model 2000
P 0 D K 4K6+1(12mm) 8 1 MB
Az M-2000-es jól szerepelt a Közép-Amerikai Háborúkban. Jelenleg standard tiszti oldalfegyverként szolgál az amerikai hadseregben.

Könnyű Géppisztolyok

Uzi Miniauto 9
GÉP +1 D K 2K6+1(9mm) 30 35 MB
Az Uzi 21. századi változata teljes egészében plasztikból készül, elektromosan forgatott tárral és tűzváltós ravasszal. Sok biztonsági ember választja ezt a fegyvert.

H&K MP-2013
GÉP +1 D Á 2K6+3(10mm) 35 32 ST
Heckler & Koch cég MP-5K klasszikusának kompozit műanyagokból készített, továbbfejlesztett változata, beépített hangtompítóval.

Federated Arms Tech Assault II
GÉP +1 D Á 1K6+1(6mm) 50 25 ST
A tiszteletet parancsoló Tech Assault I továbbfejlesztett változata, nagyobb tárral, megbízhatóbb automata üzemmóddal (nem olvad szét). Jópofa darab.

Közepes Géppisztolyok

Arasaka Minami 10
GÉP 0 D K 2K6+3(10mm) 40 20 MB
Az Arasaka Biztonsági Szolgálat világszerte fellelhető standard fegyvere. Kiváló minőségű, sokoldalú géppisztoly.

H&K MPK-9
GÉP +1 D Á 2K6+1(9mm) 35 25 ST
Könnyű kompozit anyagokból készített géppisztoly, rögzített irányzékkal. Sok EuroSzóló kedvence.

Nehéz Géppisztolyok

Sternmeyer SMG 21
GÉP -1 H K 3K6(11mm) 30 15 MB
A Sternmeyer cég legjobb modellje az anti-terrorista kategóriában, széles körben használják C-SWAT csoportoknál és Pszicho Ellenes Alakulatoknál.

H&K MPK-11
GÉP 0 H Á 4K6+1(12mm) 30 20 ST
Valószínűleg a legszélesebb körben használt Szóló-fegyver. Az MPK-11 négy különböző dizájnra, „bullpup" konfigurációra, standard géppisztollyá, gépkarabéllyá alakítható át, és gránátvetővel is felszerelhető.

Ingram MAC-14
GÉP -2 H K 4K6+1(12mm) 20 10 ST
A MAC-10-es továbbfejlesztett változata, kompozit fegyveraggyal és hengertárral.

Rohampuskák

Militech Ronin Könnyű Rohamfegyver
PUS +1 N K 5K6(5.56) 35 30 MB
Könnyű, minden célra megfelelő fejlesztés, az M-16B-hez hasonló.

AKR-20 Közepes Rohamfegyver
PUS 0 N Á 5K6(5.56) 30 30 ST
Az AKM plasztik és karbonszálas változata. A Szovjet Blokk egykori tagállamaiban terjedt el.

FN-RAL Nehéz Rohamfegyver
PUS -1 N Á 6K6+2(7.62) 30 30 MB
Standard NATO rohamfegyver, harctéri használatra. Bullpup-konfiguráció, állítható válltámasszal.

Kalasnyikov A-80 Nehéz Rohamfegyver
PUS -1 N K 6K6+2(7.62) 35 25 ST
Egy másik szovjet újítás, tökéletesített irányzékkal és – a kompozit anyagoknak köszönhetően – csökkentett súllyal.

Smasszerpuskák

Arasaka 12-es Gyorstüzelő Rohamfegyver
SMA -1 N Á 4K6(00) 20 10 ST
Gyorstüzelő automata repeszpuska, halálos tűzerővel. Az Arasaka használja világszerte. Újabb nyomós indok, miért kerüld el a Fiúkat Talpig Feketében.

Sternmeyer Stakeout 10
SMA -2 N R 4K6(00) 10 2 ST
Könnyű smasszerpuska, a városi rendőrségnél használják.

Nehézfegyverek

Barrett-Arasaka Könnyű 20mm-es Mesterlövészpuska
NEH 0 N R 4K10(20/9mm) 10 1 MB
A cyberpszichopata-vadászok kedvence. Ez a majdnem 2 méter hosszú „ágyú", szennyezett-urániummal preparált lövedékeket lő ki hangsebességgel. Az űrméret alatti nehéz páncéltörő lövedékek 2 ponttal rongálják a páncélt találatonként.

Scorpion 16 Rakétavető
NEH -1 N R 7K10 1 1 MB
A Stinger rakétavetők harmadik generációs változata. Egy darab vállról indítható rakétát tartalmaz. Használat után eldobható.

Militech Arms RPG-A
NEH -2 N R 6K10 1 1 MB
Vállról indítható rakétagránát-vető. ***RPG-A*** néven rengeteget használták a Közép-Amerikai konfliktusokban.

Gránátok
NEH 0 Zs G Változó 1 1 MB
Tipusok: Repesz (7K6), Gyújtó (4K6 sebzés 3 körre), Kábító (-5 Ájulás ellen), Fény (Vakság 4 körre), Hang (süketség 4 körre), Gáz (lásd a PEVT *Gázok Táblázatát*).

Gránátvető
NEH 0 H/N R Változó 1 1 ST
A gránátvetők bármelyik rohamfegyver csöve alá odaerősíthetőek vagy kézben tartva is elsüthetőek. Lőtávolság 225m, Ár 150 eb. **Nem** kompatibilis a Militech RPG-A-val.

C-6 „Flatfire" Plasztik Robbanóanyag
NEH 0 Zs G 8K10 per kg. 1 1 MB
Szürke plasztiktömb, időzítővel, botlódróttal, vagy távirányítással robbantható.

Akna (mindenféle)
NEH 0 D G 4K10 1 1 MB
Időzítővel, botlódróttal, távirányítással vagy mozgásérzékelővel robbantható.

Kenshiri Adachi F-253 Lángszóró
NEH -2 N R 2K10 10 1 ST
Folyékony napalmot vető fegyver. A hátra szerelhető és nehézkes. Körökkel a találat után is sebzést okoz (lásd PEVT, 110. old).

Egzotikus Fegyverek

Techtronica 15 Mikrohullámú Fegyver
P 0 D G 1K6 10 2 MB
Zseblámpa méretű mikrohullám-projektor. Lásd a PEVT-nél, a 108. oldalon részletesebben.

Militech Electronics Lézerágyú
PUS 0 N R 1-5K6 10 2 NM
Ritkán látható, speciális, katonai lézerágyú. Lásd a PEVT-nél, a 108. oldalon részletesebben.

Avante P-1135 Tűvető
P 0 Zs G vegyszerek 15 2 ST
Sűrített levegővel működő, könnyű, plasztikból készített fegyver. Kábítószerekkel, mérgekkel használható. Lásd a PEVT-nél, a 107. oldalon részletesebben.

Enertex AKM Folyadékvető
P -2 D Á vegyszerek 50 1 MB
Vizipisztoly. Igen, egy nagynyomású vizipisztoly. Lásd a 108. oldalon a PEVT-nél, mielőtt halálra röhögnéd magad.

Nelspot „Wombat" Légpisztoly
P -1 D Á vegyszerek 20 2 NM
Festékpatronos pisztoly egyenest a pokolból. Savval, jelzőfestékkel, kábítószerekkel, mérgekkel működik. Lásd PEVT, 107. old.

Militech Electronics Tézer
P -1 D Á Ájulás/Sokk 10 1 ST
Zutty! Elektromos sokkoló, körülbelül akkora, mint egy kisebb zseblámpa. Lásd a PEVT-nél, a 107. oldalon részletesebben.

EagleTech „Tomcat" Compound Íj
EGZ 0 N Á 4K6 12 1 MB
Girostabilizált csigás íj. Csendes és halálos.

EagleTech „Stryker" Számszeríj
EGZ -1 N Á 3K6+3 12 1 MB
Plasztik, bimetál számszeríj. Csendes és halálos, strapabíró vesszőkkel.

Közelharc Fegyverek

Kendachi Monopenge
KÖZ +1 Zs G 2K6 NA 1 MB
Hihetetlenül éles, mono-szekcionális kristálypenge. Japán „tanto" változatban kapható. Extra 100 eb-ért naginata formában is beszerezhető.

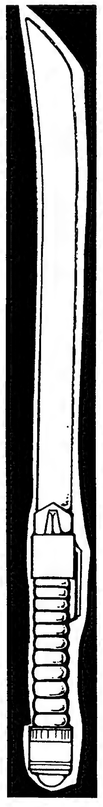
Kendachi MonoKatana
KÖZ +1 N R 4K6 NA 1 MB
A monopenge kard hosszúságú változata. Tejszerűen majdnem átlátszó a pengéje, amúgy high-tech katanára emlékeztet.

SPM-1 Harcikesztyű
KÖZ –2 N G 3K6/2K6 NA 1 MB
A páncélkesztyű a kezet és az alkart fedi. Zúzással 3K6-ot, csapással 2K6-ot sebez, és a három rögzítési pontra bármilyen standard cyberkar opció beszerelhető.

KÖZELHARC FEGYVEREK

Név	*Típus*	*PON*	*Elrejt.*	*Besz.*	*Sebzés*	*löv.sz.*	*TGY*	*Megb.*	*Hatótáv*	*Ár*
Bunkósbot	KÖZ	0	H	K	1K6	–	–	–	1m	Ingyenes
Kés	KÖZ	0	Zs	K	1K6	–	–	–	1m	1-20 eb
Kard	KÖZ	0	N	K	2K6+2	–	–	–	1m	20-200 eb
Tűzoltószekerce	KÖZ	-1	N	K	2K6+3	–	–	–	1m	20 eb
Nuncsaku/Tonfa	KÖZ	0	H	K	3K6	–	–	–	1m	15 eb
Naginata	KÖZ	0	N	G	3K6	–	–	–	2m	100 eb
Shuriken	KÖZ	0	Zs	K	1K6/3	–	–	–	Dobás	2-3 eb
Rugóskés	KÖZ	0	Zs	K	1K6/2	–	–	–	1m	15 eb
Boxer	KÖZ	0	Zs	K	1K6+2	–	–	–	1m	10 eb
Pörölykalapács	KÖZ	-1	N	K	4K6	–	–	–	1m	20 eb
Láncfűrész	KÖZ	-3	N	K	4K6	–	–	–	2m	80 eb

Kendachi Monokatana®
KÖZ•+1•N•R•4K6•NA•I•MB



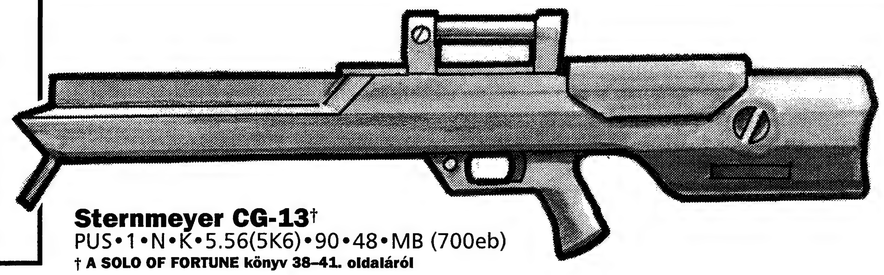
LŐSZEREK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

Lőszer†	**Ára**
Könnyű Pisztoly, Géppisztoly (100-as doboz)†	15 eb
Közepes Pisztoly, Géppisztoly (50-es doboz)	15 eb
Nehéz Pisztoly, Géppisztoly (50-es doboz)	18 eb
Nagyon Nehéz Pisztoly (50-es doboz)	20 eb
Rohampuska (100-as doboz)	40 eb
Smasszerpuska (12-es doboz)	15 eb
20mm-es gépágyú lövedék (1 db)	25 eb
Nyílvesszők (12 db)	24 eb
Számszeríj vesszők (12 db)	30 eb
Légfegyver lövedékek (100 db)*	6 eb
Tűvető lövedékek (50 db)	25 eb
Lángszóró újratöltése	50 eb
Mikrorakéták (4 db)	100 eb

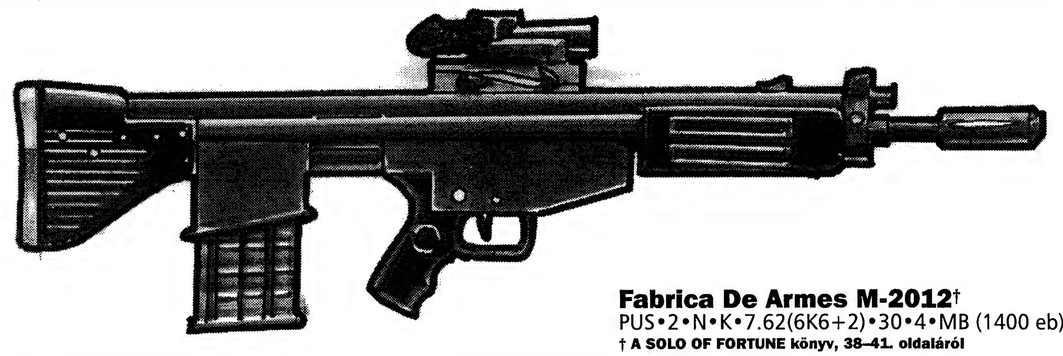
Kigészítők

Hangtompító	100 eb
Fegyvertokok (mindenféle)	20 eb
Fegyverhám, kantár (fegyvertokokhoz)	5 eb

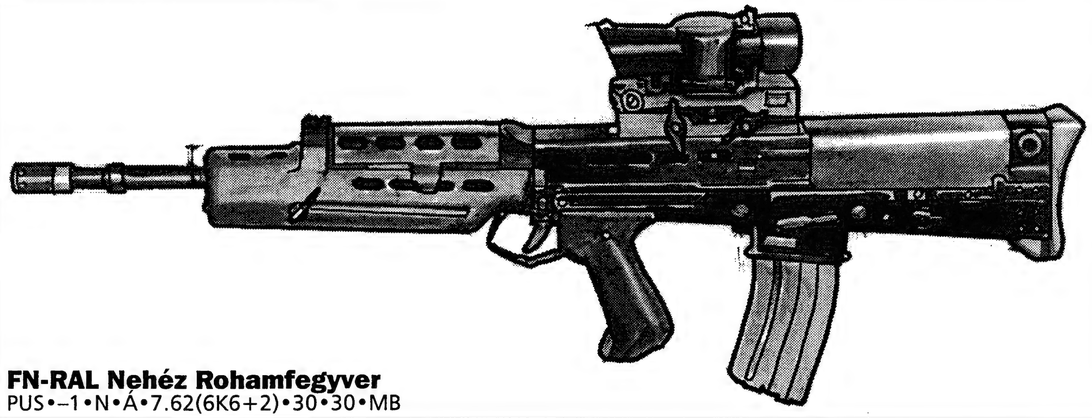
† páncéltörő lőszer ára= 3x-os. Régi fegyverekhez rézhüvelyes lőszer ára= 2x-es
* sav, ill. méregpatronok ára= 5x-ös



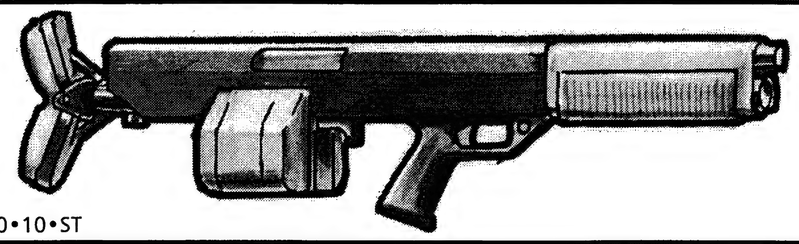
Sternmeyer CG-13†
PUS•1•N•K•5.56(5K6)•90•48•MB (700eb)
† **A SOLO OF FORTUNE könyv 38–41. oldaláról**



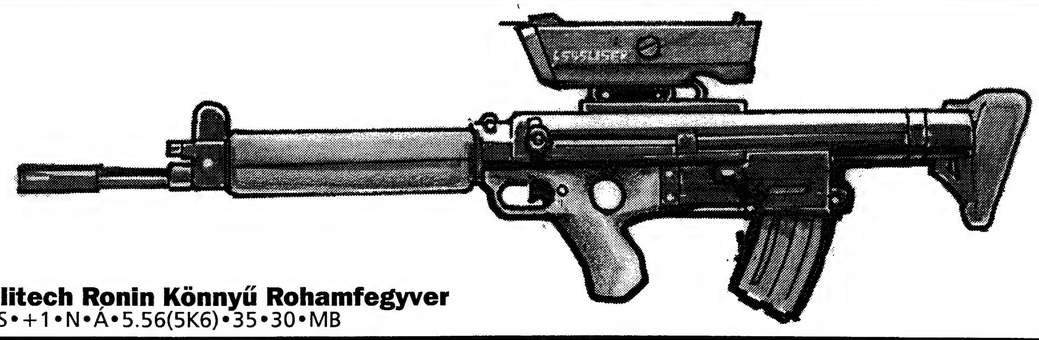
Fabrica De Armes M-2012†
PUS•2•N•K•7.62(6K6+2)•30•4•MB (1400 eb)†
† **A SOLO OF FORTUNE könyv, 38–41. oldaláról**



FN-RAL Nehéz Rohamfegyver
PUS•–1•N•Á•7.62(6K6+2)•30•30•MB



Arasaka 12-es Gyorstüzelő Rohamfegyver
SMA•–1•N•Á•00(4K6)•20•10•ST



Militech Ronin Könnyű Rohamfegyver
PUS•+1•N•Á•5.56(5K6)•35•30•MB

„Nézzük reálisan a dolgot; a legtöbb hardware, ami kinn van az Utcán még mindig ugyanazt a melót végzi – átdob egy darab ólmot közel hangsebességgel a manus testén. A műanyag alkatrészek és a hüvelynélküli lőszer csak hab a tortán..."

– Morgan Blackhand, Zsoldosok Kézikönyve

Öreg fegyver nem vén fegyver

Még hajdanán az 1990-es években is kínáltak eladásra kiöregedett Webley-, és Beretta modelleket (különösen a zálogházakban és a feketepiacon). Ugyanez érvényes a 20. század lőfegyvereire a 21. században – nagymennyiségű „elavult ócskavasat" találhatunk tisztességes áron bármelyik zálogházban. Az árak rendszerint csak a felét érik el a hasonló típusú új modellekének, noha a végső összeg a Játékvezetőtől függ.

S&W Combat Magnum
P +1 D Á 2K6+3(.357) 6 2 MB
Az amerikai határőrség számára tervezett Combat Magnum nagy népszerűségnek örvendett a rendőrtisztek körében. Kis mérete és megbízható zárszerkezete tette igazi slágerré

Llama Comanche
P 0 D Á 4K6(.44) 6 1 ST
Önvédelemre és rendőrségi munkára használt, kiváló tulajdonságokkal rendelkező.44-es kaliberű revolver. Hosszú csöve miatt nehezen álcázható.

Colt.45 „Peacemaker"
P 0 D R 2K6+2(.45) 6 1 MB
A forgópisztoly, „amely meghódította a Vadnyugatot". Az 1800-as években a.45-ös Colt volt a leggyakoribb amerikai oldalfegyver. Tüzelés előtt a kakast minden alkalommal kézzel kellett felhúzni; a későbbi modellek már pusztán a ravasz meghúzásával elsüthetőek (revolverezhetőek) voltak

Colt.38 Detective
P +1 D Á 1K6+2(.38) 6 1 MB
Éveken át a leggyakrabban használt rendőrségi fegyver volt. Számtalan változata létezik, köztük a kisebb méretű „Chief's Special". Kimagasló megbízhatóságuknak köszönhetően még mindig sok forog közkézen ezekből a revolverekből.

C.O.P..357 Derringer
P 0 Zs Á 2K6+3(.357) 4 2 MB
Az igazságszolgáltatásnál dolgozó ügynökök részére tervezett, négycsövű zsebpisztoly. Egyedi elrendezésű és revolverezésű ütőszeggel működik. Apró mérete miatt könnyen elrejthető

UZI
GÉP +2 D Á 2K6+1(9mm) 30 20 MB
Izraeliek által fejlesztett és exportált fegyver. Világszerte alkalmazták biztonsági szervezeteknél, az Amerikai Titkosszolgálatnál, a rendőrségnél, és (sajnos) terroristák, kábítószer kereskedők kezében is megfordult.

Vz61 Skorpion
GÉP +2 D G 1K6(.25) 20 25 MB
Standard katonai oldalfegyvernek számított a Szovjet Blokkon belül A Skorpion a világ legkisebb katonai géppisztolya, kiskaliberű lőszerének köszönhetően kiválóan kezelhető. Könnyen ellátható hangtompítóval és hónaljtokban is hordható.

Ingram MAC 10
GÉP -1 D Á 2K6+2(.45) 30 15 NM
Titkos alakulatok és terroristák által használt, hangtompítóval felszerelhető, kisméretű géppisztoly. Nagykaliberű lőszere miatt azonban rendkívül nehezen tartható kordában sorozatlövéses üzemmódban.

H&K MP5 és MP5K
GÉP +1 H Á 2K6+1(9mm) 30 20 ST
Két modell a Heckler & Koch fegyvercsalád géppisztolyaiból, mindkettő azonos alkatrészeken és tervezési sajátosságokon osztozik. Az MP5K az MP55D3 radikálisan csökkentett méretű (D) változata, beépített hangtompítóval. A 20. század egyik leggyakrabban használt anti-terrorista fegyvere.

Thompson M1
GÉP +2 N Á 2K6+2(.45) 30 20 MB
Ez a robosztus, megbízható amerikai katonai géppisztoly még a II. Világháborúban szolgált. Használata könnyedén elsajátítható. Az M1928-as változat a gengszstereknek köszönhetően hírnevet szerzett, kevésbé megbízható ugyan (NM), de 50 lövedéket befogadó dobtárral szerelték fel.

Bushmaster
GÉP 0 H R 4K6(5.56) 30 20 ST
Ezt a „bullpup" konfigurációjú géppisztolyt arra tervezték, hogy fél kézzel is tüzelhessünk vele A Bushmaster az M-16A1-es tárját és lőszerét használja, ezért technikailag közelebb áll a rohampuskákhoz, mint a géppisztolyokhoz.

FN-FAL
PUS 0 N K 6K6+2(7.62) 20 21 MB
Standard NATO puska volt a maga idejében Rendkívüli átütőerejű rohamfegyver; elnyűhetetlen és könnyen kezelhető.

AK-47, AKM, AKMS
PUS 0 N K 5K6(7.62s) 30 20 MB
Világszerte, különösen a szovjet-barát államokba exportált katonai rohamfegyver. Robosztus, megbízható, de nehezen kontrollálható. Az AK-47-es valószínűleg a legismertebb fegyverek közé tartozik a világon.

M-16A és M-16A2
PUS +2 N Á 4K6(5.56) 30 25 NM/ST
Az 1960-as évek óta az Egyesült Államok standard katonai puskája Az M-16-os kiemelkedő pontossággal és meghökkentő tűzgyorsasággal rendelkezik. A könnyű 5.56-os lövedéket romboló hatását „tumble"-effekttel kompenzálták. A korai M-16-os modellek szerencsétlenek és szerfelett megbízhatatlanok voltak, csak +1-es Pontossággal rendelkeztek, nem +2-essel. Az AR-15 és az AR-180 változatok pedig önvédelemre és rendőrségi használatra tervezett polgári modellek.

Styer AUG
PUS +2 N Á 4K6(5.56) 30 20 MB
High-tech műanyagok és aluminium ötvözetek felhasználásával épített „bullpup" konfigurációjú rohamfegyver. Az AUG már a jövő gyártási technológiáinak előfutára A beépített távcső nagy pontosságot, a rendkívül ellenálló plasztik burkolat pedig megbízhatóságot és tartósságot kölcsönzött a fegyvernek

Winchester M70
PUS +3 N Á 5K6+1(30-06) 5 1 MB
Közönséges távcsöves vadászpuska, szarvasvadászatra

CAWS
SMA 0 N R 4K6(00) 10 10 ST
Ezt a rohamfegyver-rendszert (Close Assault Weapon System) házról-házra harcmodorhoz és „tömegoszlatásra" tervezték. Beépített távcsővel rendelkezik, és saját kategóriájában (automata repeszpuskák) meglepően pontos

Páncélok, védőfelszerelések

Ez a következő, kurrens árucikk a bevásárolni induló, jólöltözött punkok között. A 2000-es években a páncélok javarészét kevlárból és egymásra rétegezett epoxidból készítik, hatékonyságukat energiaelnyelő hálószerkezettel és behelyezett vékony fém- vagy kerámialapokkal növelik. Súlyuk könnyű, de gyakran hátráltatják a mozgást; mindegyik darab rendelkezik egy ún. **Mozgás Gátló Értékkel** (MGÉ), amelyet a karakter REF képességéből vonunk le, és egy **Sebzés Felfogó Értékkel** (SFÉ), amely a páncél sebzést elnyelő képességére vonatkozik. A SFÉ-t a találat sebzéspontjaiból vonjuk le.

Nehéz Bőrszerelés (dzseki vagy nadrág) SFÉ=4
Védelmet biztosít horzsolások, késszúrások stb. ellen. Egy jó kis.38-as golyó azonban valószínűleg fasírtot csinál belőled.

Kevlartrikó / Mellény SFÉ=10
Észrevétlenül hordható a legtöbb ruházat alatt. Felfogja a pisztolylövedékeket egészen a.45-ös ACP kaliberig.

Kevlar Páncéldzseki SFÉ=14 (Könnyű), 18 (Közepes), vagy 20 (Nehéz)
Személyi védelem a divatra kényeseknek. Ezeket a könnyű anyagból készített kevlardzsekiket nylon borítással látták el, hogy normális dzsekikre emlékeztessenek.

Sisak SFÉ=14 (acél) vagy 20 (nylon)
Nagy teherbírású fejvédő, standard felszerelésnek számít a hadseregnél. Némelyiket acélból, más modelleket kevlarból és ütésálló plasztikból készítik. Legtöbbjükhöz (90%) arcvédő is tartozik, ami csak 1/2 SFÉ védelmet nyújt.

PILLANTÁS A JÖVŐBE
A JÖVŐ FELSZERELÉSI TÁRGYAI

VÉDŐFELSZERELÉSEK

Páncél Típusa	Védelem	SFÉ*	MGÉ**	Ár
Ruha, bőr†	Karok, Törzs, esetleg lábak	0	+0	változó
Nehéz bőr	Karok, Törzs, esetleg lábak	4	+0	50 eb
Kevlartrikó, Mellény†	Törzs	10	+0	90 eb
Acélsisak	Fej	14	+0	20 eb
Könnyű páncéldzseki†	Törzs, Karok	14	+0	150 eb
Közepes páncéldzseki†	Törzs, Karok	18	+1	200 eb
Flak mellény	Törzs	20	+1	200 eb
Flak nadrág	Lábak	20	+1	200 eb
Nylon sisak	Fej	20	+0	100 eb
Nehéz páncéldzseki†	Törzs, Karok	20	+2	250 eb
Nehéz lövészmellény	Törzs	25	+3	250 eb
MetalGear	Egész testfelület	25	+2	600 eb

A Sebzés Felfogó Érték (SFÉ) a páncél sebzéselnyelő képességére utal
* AP-lövedékek: a páncél csak fele SFÉ-t számít ellenük
** (MGÉ) Mozgásgátló Értékek összeadódnak és levonódnak a karakter REF képességéből
† A vágófegyverek felezik a páncél SFÉ-jét

Flak Mellény/Nadrág SFÉ=20
Standard katonai viselet. A flak mellényt arra tervezték, hogy felfogja a kézifegyverek lövedékeit és a repeszeket. A rohamfegyverek lövedékeit viszont csak lelassítja.

Nehéz Lövészmellény SFÉ=25
Nagy védelmet biztosít mozgást nem igénylő posztokon, pl. géppuskafészkekben, helikopterek ajtajában stb.

MetalGear™ SFÉ=25
Rétegezett epoxidból készült, egész testfelületet védő páncél. Nehezen hordható szelvényekből áll; sisak, kar és lábvértek, törzs és hátpajzs.

Különleges Felszerelések

Oké, szóval nem akarod telepakolni magadat fémmel és fejest ugrani egyenest az interface-be? Semmi gáz, akad pár menő kis mütyürünk, melyek még a cybercuccokkal is felveszik a versenyt.

Harcikesztyű (900 eb)

Szintetikus izomrostokkal és hidraulikával működő nehéz páncélkesztyű, amely a kezet és az egész alkart fedi. A Harcikesztyű 3K6-ot sebez zúzással, 2K6-ot csapással, és három rögzítési ponttal rendelkezik, ahova a Hidraulikus Faltörő kivételével bármilyen standard cyberkar opció beszerelhető.

Látókészülék (200 eb)

Akarod a cyberoptikák összes előnyös tulajdonságát Emberiesség vesztése nélkül? Ezek a chippekkel kiegészíthető látókészülékek egyszerre 4-féle cyberoptika funkció szimulálására képesek (minden opció 10%-kal kevesebbe kerül, mint a cyber-változat). A harci látókészülékek smart-fegyveres aljzatokkal és kábelekkel együtt is megvásárolhatóak, így lehetővé teszik a Célkereső opció használatát (+1 lőfegyveres támadásokra) is.

Példa: Razorjack egy látókészüléket szeretne vásárolni. Termográfot, Fénykompenzálót, Éjjellátót és Célkeresőt választ opcióknak. Látókészüléke összesen 200 (alapár) + 990=1190 euróba kerül.

Lineáris Vázak (áruk változó)

A **lineáris vázak** viselőjüknek hatalmas erőt kölcsönöznek; szervo-rásegítéses egzoszkeletonok. Háromféle lineáris váz létezik: *Szigma, Béta,* és *Omega.*

Típus	Erő	Árak
Σ (Szigma)	12	5000 eb
β (Béta)	14	7000 eb
Ω (Omega)	16	9000 eb

Alapesetben az egzoszkeleton a kibernetikus felszerelés részét képezi (lásd részletesebben a *Hogyan kerül Cyber a Punkba*, 92. oldalon), de úgy is felveheted, hogy nem csatlakoztatod be közvetlenül az idegrendszeredbe. Egyszerűen csak belemászol az öltözékbe, mintha motorról vagy más járgányról lenne szó; és –2 pontot levonsz a REF-edből.

Nem rossz, mi? Csak vigyázz, csumba, nehogy leszedjék rólad.

„Kit érdekel, ha a páncéltól lassabb leszel? Amúgy sem futhatsz el a golyók elől. De ha jó szerkód van, frankón elakad benne minden."

– Nomád Santiago

2020 FELSZERELÉSEINEK LISTÁJA

Itt következik az örökké mozgásban maradó cyberpunkok hasznos tárgyainak listája.

DIVAT †
Nadrágok .....20 eb
Felsőrész .....15 eb
Dzseki .....35 eb
Lábbeli .....25 eb
Ékszerek .....10-100 eb
Napszemüveg .....5-50 eb
Kontaktlencsék .....100 eb
Szemüveg .....50 eb
† Szorozd meg az árat a stílussal:
Tucatgöncök .....1x-es ár
Szabadidőcuccok .....2x-es ár
Céges cuccok .....3x-os ár
Elegáns divatcuccok .....4x-es ár
Extrém szerelések .....2x-es ár

SZERSZÁMOK
Techszkenner .....600 eb
Lángvágó .....40 eb
Tech szerszámkészlet .....100 eb
Barkácskészlet .....120 eb
Elektronikus szerszámkészlet .100 eb
Védőszemüveg .....20 eb
Zseblámpa .....2 eb
Fényrúd .....1 eb
Világító festék .....20 eb per liter
Világító ragasztószalag .30 eb per méter
Kötél .....6 eb per méter
Légzőmaszk .....30 eb

SZÓRAKOZTATÓ ELEKTRONIKA
HoloGenerátor .....500 eb
Videoképernyő .....100 eb per négyzetláb
Adatchip .....10 eb
Iránytű .....50 eb
Digitális felvevő .....300 eb
Digitális fényképezőgép .....150 eb
Videokamera .....800 eb
Audio/Video kazettás lejátszó .40 eb
Videokazetta .....4 eb
Zseb-TV .....80 eb
Digitális chip lejátszó .....150 eb
Digitális zenechip .....20 eb
Elektromos gitár .....100-500 eb
Szintetizátor .....200-900 eb
Dobszintetizátor .....200-800 eb
Erősítő .....500-1000 eb

SZÁMÍTÁSTECHNIKA
Laptop komputer .....900 eb
Zsebkomputer .....100 eb
Cybermodem .....változó
Celluláris Cybermodem .....változó
Interface kábelek .....20-30 eb
Alacsony ellenállású kábelek ...60 eb
Elektróda-készlet .....20 eb
Billentyűzet .....100 eb
Terminál .....400 eb

KOMMUNIKÁCIÓ
Masztoid-Commo .....100 eb
Zseb-Commo .....50 eb
Celluláris telefon .....400 eb
MiniCell telefon .....800 eb

MEGFIGYELÉS
Elektronikus Távcső .....200 eb
Távcső .....20 eb
Éjjelláto Szemüveg .....200 eb
IR Látókészülék .....250 eb
IR Zseblámpa .....50 eb

SZÓRAKOZÁS
Mozi .....10 eb
VCR/Chip kölcsönzés .....4 eb
Braindance (érzékszimuláció) ..20 eb
Koncert/Sportesemény .....50 eb
Menü gyorsétteremben .....5 eb
Egy jó ital† .....3 eb
Menü étteremben† .....20 eb
† Szorozd meg az árat az étterem vagy bár minőségével:
Tűrhető .....1x-es ár
Jó .....2x-es ár
Kiváló .....3x-os ár

BIZTONSÁGTECHNIKA
Kulcsos zár .....20 eb per szint
Kártyás zár .....100 eb per szint
Hangzár .....200 eb per szint
Lehallgató .....200 eb
KódDekriptor .....500 eb
VoxDekriptor .....1000 eb
Biztonsági szkenner .....1500 eb
Méregdetektor .....1500 eb
Zavaróberendezés .....500 eb
Letapogató lemez .....500 eb
Mozgásérzékelő .....40 eb
Mágneses nyitókártya .....10 eb
Nyomkövető készülék .....1000 eb
Nyomjelző, poloska .....50 eb
Távszenzor .....700 eb
Plasztik bilincs .....100 eb
Kötözőszalag .....5 eb

ORVOSI CUCCOK
Dermális tűzőgép .....1000 eb
BőrSpray .....50 eb per flakon
Gyógytapasz .....változó
Kriogenizáló tartály .....100 000 eb
Orvosi felszerelés .....50 eb
Sebészeti felszerelés .....400 eb
Elsősegélycsomag .....10 eb
Orvosi szkenner .....300 eb
Vegyelemző .....75 eb
Oltópisztoly .....100 eb
Klinikai kivizsgálás .....200 eb
1 Nap kórházban .....300 eb
1 Nap az intenzíven .....1000 eb
Klónozott végtag .....1500 eb

BÚTOR
Nylon sporttáska .....5 eb
Hálózsák .....25 eb
Felfújható matrac .....25 eb
Futon .....90 eb
Eredeti fabútor .....200 eb per db
Szintetikus bútor .....100 eb per db
Lakókapszula .....5000 eb
Lámpa .....20 eb
Takarítórobot .....1000 eb
Hangérzékelő kapcsolórendszer ..100 eb

JÁRMŰVEK
Robogó .....500 eb
Motorbicikli .....1500 eb
CityCar .....2000 eb
Szubkompakt .....6000 eb
Közepes szedán .....10 000 eb
Sportkocsi .....20 000 eb
Luxus szedán .....40 000 eb
Megjegyzés: 2x-es ár a cyber-vezérlésért

ÉLETVITEL
Celluláris telefonszolgáltatás ..100 eb havonta
Standard telefon .....30 eb havonta
Utcai telefon .....50 cent percenként
DataTerm haszálata .....1 eb percenként
HitelChip fenntartása .....20 eb havonta
Szépségszalon .....1 000 eb havonta
Trauma Team Kártya .....500 eb havonta
Levegő .....5 eb percenként
Mágneses Vasút ....25 cent állomásonként
Taxi .....3 eb percenként
AV-Taxi .....10 eb percenként
Kábel TV .....40 eb havonta

ÉLELMISZEREK
Kibble .....50 eb hetente
Átlagos, félkész kaja .....150 eb hetente
Jó minőségű, félkész .....200 eb hetente
Friss kaja .....300 eb hetente

LAKÁS †
Kapszulaszálloda .....20 eb éjszakánként
Hotelszoba .....100 eb éjszakánként
Lakás .....200 eb szobánként /havonta
Ház .....150 eb szobánként /havonta
† Szorozd meg az árat a környékkel:
Gettónegyed .....1x-es ár
Polgári negyed .....2x-es ár
Cégnegyed .....4x-es ár
Luxusnegyed .....6x-os ár
Szolgáltatások .....100 eb havonta

FELSZERELÉSEK LEÍRÁSA

Divat
2020 öltözködési bolondériái öt alapvető divatirányzatba csoportosíthatók:

Tucatgöncök: Ez a hétköznapi utcai viselet, sokszínűség és változatosság jellemzi. A derékszíjak, kabátok, selyemövek, bakancsok és csizmák az uralkodóak.

Szabadidőcuccok: A 21. század sportszerelései, cégek, illetve sportszergyártók logo-ival telefirkálva.

Céges cuccok: Standard üzleti öltözékek; diszkrét színek, eredeti bőrcipők stb. Feltörekvő alkalmazottaknál a gyapjú és más természetes szövetek számítanak megfelelőnek.

Elegáns divatcuccok: A felsőosztály kifinomult és költséges öltözködési stílusa. A legnevesebb divattervezők: Miyake, Si-fui Yan és Anne Calvin.

Extrém szerelések: A cyberdivat legvadabb és legdögösebb irányzatait képviseli. Videodzsekik, színváltoztató szövetek, utcai álcázó- és bőrszerelések, fémtüskék, logowear, farmerek, bőrszoknyák, csizmák.

Szerszámok
Techszkenner: kisméretű kézi mikrokomputer, I/O érintkezőkkel és szondákkal. A Techszkenner diagnosztizáló programokkal azonosítja a meghibásodott alkatrészeket, és ábrákat vetít ki róluk egy kis képernyőre.

Lángvágó: Közönséges oxi/acetilén lángvágó. Erősebb modellek, termit-lángvágók is beszerezhetőek 5-15x-ös áron.

Tech szerszámkészlet: mechanikus szerkezetek javítására alkalmas különféle szerszámok, rendszerint egy 10x40x5cm-es tasakban.

Elektronikus szerszámkészlet: lásd fönt.

Védőszemüveg: védőfelszerelés hegesztéshez, esztergagépekhez, vegyi anyagok keveréséhez stb.

Zseblámpa: mindannyian tudjátok, miről van szó. A fénysugár hatótávolsága 30-40m. Kisebb ceruzalámpák is vásárolhatóak (1/4 hatósugárral) az eredeti ár feléért.

Fényrúd: fénykibocsájtó vegyi anyagot tartalmazó 15cm-es műanyag cső. Felrázással vagy a rúd eltörésével aktiválható. Zöld, kék és vörös színekben kapható.

Világító festék: fluoreszkáló festékanyag, a Fényrúddal egyenértékű gyenge fényt bocsát ki nagyjából 4 órán keresztül.

Világító ragasztószalag: ugyanaz, mint a világító festék. Hat órán át tart, és különböző szélességekben kapható.

Kötél: szintetikus kötél, különféle vastagságban és súlyban kapható. Teherbírása 500 kg.

Légzőmaszk: a festéshez használt maszkhoz hasonló; az orrot és a szájat védi, két cserélhető filterrel (egy 10 db-os csomag 1 eb). Hasznos a szmog ellen.

Szórakoztató Elektronika
Hologenerátor: a kisméretű doboz (kb. 10x5x15cm-es) holografikus képeket képes kivetíteni chipekről. A generátor a legtöbb digitális fényképezőgéphez használt chippel kompatibilis. Összeköthető a digitális felvevő/lejátszó készülékekkel.

Videoképernyő: LCD technológiával készült lapos képernyő, nem vastagabb egy hüvelyknél. Ilyen videoernyőket építenek a legtöbb TV-be, mindegyiket felszerelik csatlakozókkal más elektronikus készülékekhez. A legnagyobbakat (6x30 méter) hirdetőtáblának használják.

Adatchip: a jövő digitális adathordozója. Az adatchipek általában gomb, négyzet vagy háromszög alakú plasztik tokok. A megfelelő adapter segítségével bármilyen felvevő berendezés adatait képesek tárolni.

Iránytű: programozható inerciális iránytű, amely egy fokhoz vagy ponthoz viszonyítva rögzíti az irányváltoztatásaidat.

Digitális felvevő: adatchip technológiával működő hangfelvevő készülék. Általában akkora, mint két egymásra rakott könyv. Némelyik model kisebb egy pakli kártyánál.

Digitális fényképezőgép: a készülék a képeket egy adatchipre „digitalizálja". Körülbelül akkora, mint egy cigarettásdoboz.

Videokamera: méretétől függően fejre, vállpántra szerelhető vagy kézben tartható. (A méret befolyásolja a készülék árát, a rögzített kép méretét, a felvétel hosszúságát stb. A feltüntetett ár a legolcsóbb vállra szerelhető modellé). A hangot és a képet általában kazettára rögzíti (kb. akkorára vagy még kisebbre, mint egy csomag kártya), de egy kábelkészlettel közvetlenül is hozzákapcsolható távközvetítő berendezésekhez.

Audio/Video kazettás lejátszó: lejátszhatod vele a videokamerával készült felvételeket és a régebbi audiokazettákat.

Videokazetta: lásd Videokamera. A 2020-as évek videoszalagjai audio és vizuális jelek rögzítésére egyaránt alkalmas magas írássűrűségű digitális adathordozók.

Zseb-TV: lapos képernyőjű, 12x12x2cm-es vagy kisebb tévékészülék. A VHF, UHF állomások többsége fogható rajta.

Digitális chip lejátszó: ez a készülék audio- és videochipek lejátszására képes. A videochipek lejátszásához a készüléket össze kell kötni egy képernyővel.

Digitális zenechip: 1-6 kedvenc zenealbumod fér el rajta, félvezetőkbe és olcsó plasztikba ágyazva. A zenechipek beszerezhetőek „írható" formában is.

Elektromos gitár: többé nem a klasszikus „fűrészről" van szó; most könnyebb, sokoldalúbb, és néha már alakjában sem emlékeztet a régire. Néha még a húrok és érintők helyett is billentyűsorok vannak!

Szintetizátor: nem sokat változtak, csak méretükben és teljesítményükben.

Dobszintetizátor: az „újhullámos" zenei irányzat hangszere; dobtányérok sorozatából és egy hangdobozból áll. Az egész elfér egy-két bőröndben és a dobos kívánalmai szerint rendezhető el.

Erősítő: lásd szintetizátor. (bővebben a 2010-20-as évek hangszereiről a *Rockerboy* kiegészítőben olvashatsz).

SZÁMÍTÁSTECHNIKA
Laptop komputer: a szokványos hordozható számítógép, belső tárolóval, (levehető) képernyővel és adat/programozható chip-bővítőhelyekkel felszerelve. Ezek a gépek nem rendelkeznek olyan nagyteljesítményű CPU-kal és akkora szabad memóriaterületekkel, mint a szokványos komputerrendszerek; komoly cowboykodásra egyáltalán nem alkalmasak.

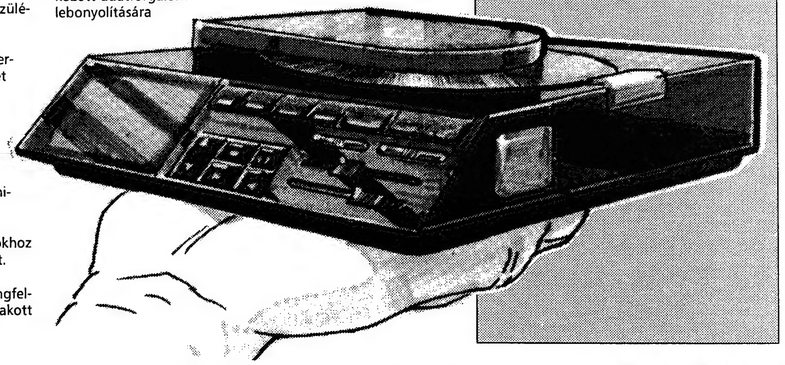
Zsebkomputer: klasszikus 15x8x1cm-es programozható kalkulátor, „villanynotesz", billentyűzettel és chip-bővítővel. Max. 100 oldalnyi alfanumerikus memória tárolására képes.

Cybermodem: Lásd a Konzolcowboyokról szóló fejezetet.

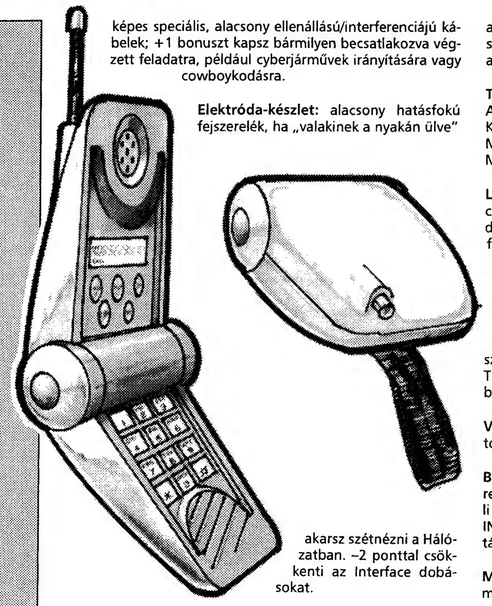
Celluláris Cybermodem: Lásd a Konzolcowboyokról szóló fejezetet, a 133. oldalon.

Interface kábelek: cyber-vezérlésű berendezésekbe és személyi interface aljzatokba csatlakoztatható kábelek.

Alacsony ellenállású kábelek: fokozott adatforgalom lebonyolítására



> *„Persze, hogy van benned cyberware. Vannak fegyvereid és kevlarcuccaid is. De azért aludnod is kéne valahol, és a kibblén meg a szemétkaján kívül néha ehetnél is valamit. No meg, nem fog megártani időnként az érzék-szim vagy a videózás sem."*
>
> *– Zsákos Hölgy*



képes speciális, alacsony ellenállású/interferenciájú kábelek; +1 bonuszt kapsz bármilyen becsatlakozva végzett feladatra, például cyberjárművek irányítására vagy cowboykodásra.

Elektróda-készlet: alacsony hatásfokú fejszerelék, ha „valakinek a nyakán ülve" akarsz szétnézni a Hálózatban. –2 ponttal csökkenti az Interface dobásokat.

Billentyűzet: cybermodemek vagy más elektronikus berendezések kiegészítője.

Terminál: billentyűzettel, videoképernyővel, I/O csatlakozókkal ellátott számítógépes munkaállomás. Dolgozhatsz velük a Hálózatban (a cowboy immunissá válik a legtöbb személy-elleni programra), de nagyon-nagyon lassúak (-5 az Interface képzettségre). A terminál-operátorokat „a Hálózat teknősbékáinak" is csúfolják.

Kommunikáció

Masztoid-Commo: mindegyik *commo* rádió adó-vevő. Az „adó" membránt az állkapocshoz, a „vevő" membránt a halántékhoz ragasztják; szubvokalizációval küldhetsz üzeneteket és hangtalan rezgések formájában kapod a választ. Hatósugara 16 kilométer.

Zseb-Commo: tipikus kisméretű rádió adó-vevő. Hatósugara 16 kilométer.

Celluláris telefon: a rádiótelefon hálózaton belül bárhol használhatod őket. A szolgáltatás havonta 100eb-be kerül.

Mini celluláris telefon: elfér egy cigarettásdobozban.

Megfigyelés

Elektronikus Távcső: ezek a high-tech képerősítő berendezések lézeres távolságmérővel, és néha infravörös lencsékkel vannak felszerelve. A drágább modellek beépített digitális kamerával rendelkeznek.

Távcső: mindenki ismeri.

Éjjellátó Szemüveg: ezek a készülékek „Csillagfény" technológia alkalmazásával erősítik fel a környezet gyenge fényét éjszakai látásra. Az éjjellátó szemüvegeket a hirtelen fényerősség változás megzavarhatja. Némi áthangolással (NEHÉZ dobás szükséges hozzá) képesek az aktív infravörös sugarak észlelésére is.

IR-Látókészülék: ezek a készülékek az infravörös háttérsugárzást érzékelik. A régebbi modelleket egy aktív infravörös forrással együtt használják.

IR-Zseblámpa: lásd fönt. Az UV-lámpához hasonló; a megfelelő cyberoptikával is használható.

Biztonságtechnika

Kulcsos/Kártyás/Hangzár: különféle biztonsági fokozatú nyílászárók. A kulcsos zár szimpla mechanikus szerkezet, feltörni is ennek megfelelően lehet. A kártyás- és hangzárak elektronikusan működnek (a kártyás zárak mágnesesen kódolt kártyákkal nyithatóak, a hangzárak hangfelismerő technológiát alkalmaznak). Mindegyik zártípus négyféle bonyolultsági szinten szerezhető be, és a komolyabb biztonsági rendszerek akár egyszerre mindhárommal típussal is rendelkezhetnek.

Típus	Nehézségi fokozat
Alacsony Biztonság	Átlagos (15)
Közepes Biztonság	Nehéz (20)
Magas Biztonság	Nagyon Nehéz (25)
Maximális Biztonság	Szinte Lehetetlen (30)

Lehallgató: hanganyagot, adatokat rögzít telekommunikációs vonalakról, vagy továbbítja őket. A legmodernebb modellek távirányíthatók, s nem szükséges közvetlenül a megfigyelés alatt tartott vonalhoz csatlakoztatni őket (kb. egy láb távolságon belül is működnek). A 2008 után installált vagy átalakított rendszereken ez a fajta lehallgatókészülék már nem alkalmazható – mivel ezeknél áttértek a száloptikákra.

Kártyás-zár dekriptor: a normális kártya helyett a készülék szondáját kell behelyezni a zárba. A dekriptor +5-tel növeli TECH+*Biztonságtechnika*+1K10 dobásodat a zárral szemben.

VoxDekriptor: hangzárak feltörésére szolgáló hangmodulátor. Lásd fönt.

Biztonsági szkenner: Ez a készülék a különféle biztonsági rendszerek által gerjesztett elektromágneses mezőket érzékeli (75% eséllyel meghatározza elhelyezkedésüket). TECH vagy INT dobás szükséges a riasztóberendezés típusának azonosításához.

Méregdetektor: levegőben vagy folyadékokban jelenlevő meghatározott méreganyagok észlelésére képes. Amúgy egyszerűen csak figyelmeztet az idegen alkotóelemekre. 85%-os megbízhatóság.

Zavaróberendezés: rendszerint 2-3 jókora bőröndöt foglal el, de megtölthet akár egy egész furgont is. Lehetetlenné tesz mindenfajta elektromágneses kommunikációt 170 m sugarú körön belül (ez a celluláris telefonokra és némelyik cyberwarere is vonatkozik).

Letapogató lemez: tenyérzárakhoz szükséges leolvasó berendezés. Bármilyen típusú hang vagy kártyászárhoz hozzákapcsolható a biztonság növelésére.

Mozgásérzékelő: gyakori riasztórendszer. Ide tartoznak a szeizmikus, a szonár és az infravörös vagy látható fénytartományban működő biztonsági berendezések. 95%-os megbízhatósággal bármilyen mozgás észlelésére képesek egy meghatározott területen belül. Az érzékelők körülbelül akkorák, mint egy cigarettásdoboz.

Mágneses nyitókártya: a kártyás zárak leggyakoribb nyitóeszköze.

Nyomkövető készülék: kézi vagy táskába építhető, nyomjelző berendezések észlelésére vagy követésére használják. Hatósugara 1.6 km.

Nyomjelző: méretük a gyufásdoboztól egészen a gombostűig terjedhet. Enyhe radioaktív sugárzással vagy állandó/időszakos rádiójelzésekkel jelzik annak a tartózkodási helyzetét, akihez (vagy amihez) rögzítették őket. Némelyik távvezérléssel ki/be kapcsolható. Általában 6 db-os készletekben vásárolható.

Plasztik bilincs: A régiekhez képest talán valamivel erősebbek (SZINTE LEHETETLEN eltörni őket), az új anyagtechnológiáknak köszönhetően. Gyakran (50%) kódkártyás zárral szerelik fel.

Kötözőszalag: zavargás-kontrollra kiválóan alkalmas, egyszer használatos plasztik kötözőszalag, átmeneti bilincsnek vagy lábbéklyónak is jó (NAGYON NEHÉZ elszakítani). A kerámiaszálakkal átszőtt anyag elvághatatlan és garantáltan tűzálló. 12 db-os csomagokban kapható.

Orvosi cuccok

Dermális tűzőgép: a szerkezet automatikusan összehúzza és sűrített organikus anyagból készített kapcsokkal összeölti a sebszájakat. A kapcsok meghatározott idő elteltével elbomlanak.

BőrSpray: sebkenőcsszerű gél, súlyos horzsolások, zúzódások kezelésére. A felvitt réteg légáteresztő, antiszeptikus és sterilizáló hatású. Két héten belül lehámlik.

> ***„Azannyát, egy vadiúj Hitachi-Zendaflex! A francba, mindig is ilyenre vágytam mióta punk vagyok. Igazán szép ettől a halott pasastól, hogy ideadja az övét! Bírom az ilyesmit, csumba!"***
>
> ***– Ripperjack***

Gyógytapasz: megfelelő mennyiségű orvossággal átitatott apró műanyagdarabka (derma). A tapaszt rásimítják bőrre, és a szer a bőrön keresztül gyorsan felszívódik. Lásd a *Trauma Team* fejezetnél a kábító- illetve egyéb szereket, illetve áraikat.

Kriogenizáló tartály: tökéletesített hűtőtartály; a kriogenizáló berendezés olyan hőmérsékletre hűti le a beteget, hogy a létfenntartó gépek átvehessék a vér/oxigén áramlásának irányítását. Arra tervezték, hogy a haldokló testet sztázisban tartsa.

Orvosi felszerelés: standard orvosi vagy szanitéc táska. Ellenszereket, kötszert, gyógyszereket, kenőcsöket, orvosságokat és orvosi eszközöket tartalmaz (szondák, depresszorok, sztetoszkóp stb.)

Sebészeti felszerelés: teljes sebészkészlet (csontkaparó, sebkampó, szonda, fogó, csíptető stb.), illetve vegyszerek és felszerelés steril operációk végrehajtásához.

Elsősegély csomag: közönséges háztartási elsősegélycsomag. Kötszer, fertőzésgátló szerek, és egy adag egyszerű fájdalomcsillapító található benne.

Orvosi szkenner: Kijelzi a testhőmérsékletet, szívritmust, vérnyomást, légzést és a vércukor-szintet. A hozzácsatolt kisméretű elektronikus adatbázis +2-vel növeli a *Diagnózis* képzettség dobásaidat.

Vegyelemző: ez a kis szerkentyű a méregdetektorhoz hasonlóan működik, mérete könyvtől aktatáskáig terjedhet. Képes meghatározni egy ismert alkotóelemekből álló szer tisztaságát, vagy azonosítja egy ismeretlen vegyület molekuláris szerkezetét és lehetséges hatásait, feltéve, ha hasonlít a készülék analizáló könyvtárába beprogramozott valamelyik szerhez.

Oltópisztoly: a becenevén „Bones McCoy", egy gyors löket sűrített levegővel préseli át a folyadékot a bőrön keresztül. Lásd a *Trauma Team* fejezetnél a kábító-, és egyéb szereket, illetve áraikat.

Bútor

Nylon sporttáska: a 2000-es évek sport/tengerészzsákja. Különféle feliratok közül választhatunk, méretük változó.

Hálózsák: mostanra súlyuk jelentősen csökkent, egészen –150 fokig ellenállnak a hidegnek. 30x15x10cm-es csomagocskákba hajtogathatóak össze.

Felfújható matrac: önfelfújó matrac. Körülbelül 15x5x10cm-es csomagba összehajtogatható.

Futon: hordozható, összehajtogatható fekvőhely és szőnyeg; a Japánoktól származik.

Eredeti fabútor/ Szintetikus bútor: kell ezen valamit magyarázni?

Lakókapszula: 3x3x2,5 méteres lakómodul, amelyben minden nagyobb bútor és berendezés a fal bemélyedéseiben van elrejtve, és csak használat esetén kell előhúzni őket. Található benne ágy, szekrény, kisméretű tűzhely, hűtőszekrény, TV és digitális szórakoztató center, két szék és egy kihajtható íróasztal, eltávolítható lappal Könnyen szállítható. A lakókapszulák annyira szűkösek, hogyha minden bútort egyszerre előhúzol, még felállni sem marad helyed!

Lámpa: világít. Számtalan formában és színben kapható.

Takarítórobot: kisméretű, programozható takarítóeszköz Rendszerint nem nagyobb egy hordozható porszívónál. Nem valami okos darab.

Hangérzékelő kapcsolórendszer: világításszabályozók és egyéb berendezések hangérzékeny vezérlése.

Járművek

Itt következnek a korai 21. század tipikus szárazföldi járművei. A fontosabb modellekről részletesebben is olvashatsz a *Mindenről Ami Sötét és Cyberpunk* c. fejezetben, a 180-182. oldalon.

Robogó: az 1990-es évek ósdi Vespa és Riva robogóinak továbbfejlesztett, elektromos meghajtású változatai. Végsebességük 80 km/h körül van, egy töltéssel 6 órán keresztül lehet utazni velük (bárhol kb. 5 perc alatt újratölthetőek).

Motorbicikli: a szokványos motorbiciklik továbbfejlesztett változata. A legáramvonalasabb dizájnokat a vezetőre rácsukódó plasztik „buborékkal" szerelik fel. A felük elektromos meghajtású, végsebességük durván 100 km/h, és nyolc órán át maradnak üzemképesek újratöltés nélkül. A $CHOOH_2$ meghajtású változatok csúcssebessége kb. 220 km/h, az üzemanyagtartályuk pedig 20 literes.

CityCar: egy emberre (szűkösen kettőre) tervezett háromkerekű jármű, gyakori látvány a Cégnegyedekben. Végsebessége kb. 65 km/h, egy töltéssel 4 órán át üzemképes. A legtöbb cégzónában találsz CityCar kölcsönző fülkét (a bérleti díj 2eb. mérföldenként); fogod a hitelkártyádat, kibérelsz egy járgányt, elhajtasz vele, ahova akarsz, aztán majd ott leadod a legközelebbi fülkénél.

Szubkompakt: általában metanol vagy $CHOOH_2$ meghajtású, viszonylag kényelmes négyüléses járművek, végsebességük 140 km/h körül mozog, üzemanyagtartályuk kb. 45 literes.

Közepes szedán: rendszerint metanol vagy $CHOOH_2$ meghajtású, négyüléses járművek, végsebességük 140 km/h körül van, üzemanyagtartályuk kb. 70 literes.

Sportkocsi: szinte kizárólag $CHOOH_2$ meghajtású, kétüléses járművek (az elektromos motorok nem képesek ekkora teljesítményre). Csúcssebességük 330 km/h körül mozog, üzemanyagtartályuk kb. 45 literes.

Luxus szedán: metanol vagy $CHOOH_2$ meghajtású, hatüléses járművek, végsebességük 140 km/h körül mozog, üzemanyagtartályuk kb. 90 literes.

Gyorstöltő: gyors (5 perces) újratöltést tesz lehetővé elektromos motorral működő járműveknél. A legtöbb szervizállomáson megtalálható, egy töltés 20eb-be kerül.

$CHOOH_2$: szintetikus meta-alkohol üzemanyag. Körülbelül 1K6/3+1 euróba kerül gallononként (kb. 4,5 liter), az árak vadul változnak a készlettől, kereslettől és az öko-terroristák beavatkozásaitól függően.

Életvitel

DataTerm haszálata: az úton-útfélen megtalálható számítógépes terminálok a legfrissebb hírekkel, időjárás jelentésekkel, várostérképekkel, fontosabb eseményekkel és más hasznos információkkal szolgálnak. A DataTerm infopultok a Hálózatba becsatlakozásra is használhatóak. A terminálokat betontömbökbe ágyazzák és szinte elpusztíthatatlanok. Elméletileg.

HitelChip fenntartása: ez a „hitelkártyád"; tárca helyett ebben cipeled a pénzed.

Levegő: Az Egyesült Államok, Nagy-Britannia és Kelet-Európa bizonyos részein annyira súlyos a levegő szennyezettsége, hogy időnként be kell ugranod különféle „levegő-bárokba", fülkékbe vagy utcasarki automatákba, hogy némi pénz ellenében tiszta levegőhöz juss (fellélegezhess).

Élelmiszerek

Kibble: a létfenntartás szükségleteit úgy-ahogy kielégítő tömeggyártott tápszer. Kinézete, szaga, és íze leginkább a szárított állateledelre emlékeztet, amelyről a gúnynevét kapta.

Átlagos félkész kaja: a TV reklámokban látható szokásos vacsoráról van szó. Ezeket a fagyasztott kajákat tartalmuktól függően mikrohullámú sütőbe vagy hűtőszekrénybe kell tenni. Felbontáskor a csomagolás sokszor magától lehűti vagy felmelegíti az ételt. Az íze nem túl eredeti, de messze lekörözi a kibblét.

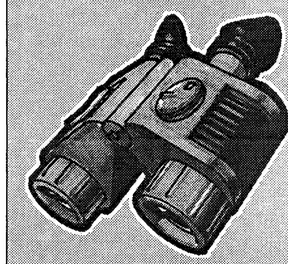
Jó minőségű félkész kaja: jó minőségű, tartósított éttermi menük. Ezek a fellelhető legjobb minőségű félkész ételek. Ha jobbat akarsz, menj étterembe vagy csinálj magadnak (ki emlékszik már, hogyan készül az ilyesmi?).

Friss kaja: sejted, miről van szó. Hmm, legalábbis találkoztál már valakivel, aki evett ilyet.

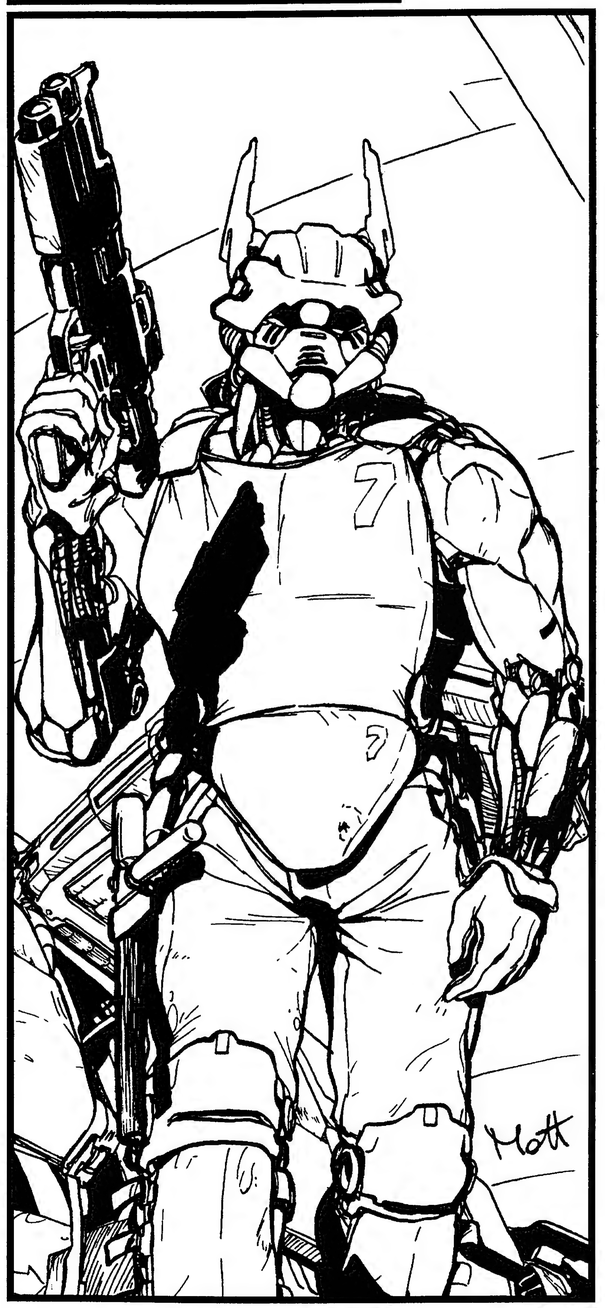
Lakás

Kapszulaszálloda: egy fokkal jobb, mint az utcán hálózsákban aludni. Ezek az egymás hegyére-hátára zsúfolt alvókapszulák (gúnynevükön „koporsók") világszerte megtalálhatóak a repülőtereken és motelekben. Általában pénzbedobós, időlimites rendszerrel működnek. A koporsókban épp annyi helyed van, hogy az oldaladra fordulhass vagy fekve olvass; a tisztálkodó helységeket és mosdókat máshol helyezték el. A drágább modulokat telefonnal vagy mini-TV-vel is felszerelik.

> ***„Az új BMW-Infiniti aerodyne. Tizenötezer font nyers tolóerő. Kérésre cyberavionikával is rendelhető. Ez a legmodernebb fedélzeti audio rendszer, amit valaha AV-7-es-be installáltak. BMW-Infiniti. Ne hidd, hogy Cyberpunk vagy, amíg nem vettél egyet!"***
>
> ***– Rádióhirdetés, 2019***



FELSZERELÉS
CYBERCUCCOK
HARC



6. RÉSZ

HOGYAN KERÜL A CYBER A PUNKBA

Felejts el mindent, amit a cyborgokról eddig gondoltál. Mindent.

A 2000-es években járunk. Napjainkban a cyborgok elegánsak. Legmodernebb igényeket is kielégítő kibernetikáikat nagystílű életvitelhez tervezték; akár implant adatchippeket hordanak az idegrendszerükben, hogy jobban teniszezzenek, akár biotervezésű önvédelmi minifegyverekkel szerelték fel őket, a 2000-es évek cyborgjai a high-tech életmód legdurvább képviselői.

És nem kell feltétlenül két lábon járó tanknak lenniük. A cybertech ennél sokkal kifinomultabb – kevésbé feltűnő. A szerkentyűket neked kell egyetlen sima, varratmentes egésszé forrasztanod. Legyél akár ragadozó vagy préda, annál tovább élsz, minél gyorsabban megtanulod összemosni a határt e két kategória között.

És ez a lényeg. A túlélés.

Cyberdivat

Vagány és menő dolog, hogy csúcstechnikát ültettek a testedbe. Ha megengedheted magadnak, valószínűleg akad legalább egy-két „fejlesztésed"; néhány software chip az idegrendszeredbe installálva, hogy összeköthesd magad a komputereddel, sose feledkezz el a megbeszélt találkozókról (pl. az örökzöld *Daytimer* chippel) és raketball reflexeid növelésére. Ha *felcuccoltak,* valószínűleg interface aljzataid is vannak, komputerek és járművek mentális irányításához. Szemeidet felvevő-funkciós és a legdivatosabb írisz-színezésű cyberoptikákkal pótolták (ebben az évben a polikróm a menő) vagy a hallásodat turbózták fel, hogy többet elkaphass a céged fogadótermében elsuttogott pletykákból.

Ha a munkád valamilyen biztonsági vagy harci tevékenységen alapszik (a 2000-es évek legtöbb foglalkozásának van valamilyen harcias aspektusa), kettő vagy három katonai software-rel is rendelkezel, plusz aljzatokat és csatlakozókat hordasz egy smart-fegyverhez. Ha Szólóként űzöd az ipart, egy-két végtagodat cyberware protézisekre cserélték le, hogy különféle szerszámokat és fegyvereket rejthess el a testedben, s ettől gyorsabb és erősebb legyél.

Mint cyberpunk, állandóan a létező legjobb és legdrágább cuccokra törekszel rátenni a mancsod. És itt a drága a kulcsszó. Egy átlagosan „felpiszkált" karakter – mondjuk cyberoptikával (célkeresővel és IR opcióval), reflexgyorsítóval, egy .25-ös kaliberű géppisztolyt rejtő szuperkróm karral, interface aljzatokkal, *Harcművészet*, *AV Pilóta* és *Pisztolyok* chipekkel – legalább tízezer euródolláros befektetést jelent.

Az ambiciózus Punk persze legalább huszonöt (többnyire illegális) módját ismeri annak, hogyan szedjen össze ilyen pitiáner összeget.

Mielőtt azonban feltankolnál, van egy kis probléma.

Cyberpszichózis

Valami történik, amikor fémet és műanyagot pakolsz az emberekbe. Lassan megváltoznak. És egyáltalán nem kellemesen.

Nálunk a 2000-es években ezt a jelenséget **cyberpszichózisnak** hívják; a kibernetikák hatására egyfajta mentális betegség alakul ki, amely az instabil személyiség szétbomlását okozza. Az áldozat kezdetben jobban bízik a gépekben, mint az emberekben. Idővel egyre kevésbé törődik embertársaival – szüleivel, barátaival, szeretteivel; a táplálkozás, az alvás egyre kevésbé fontos számára. Végül magukkal az emberekkel való kapcsolat kezdi ingerelni, szörnyű dührohamok lesznek úrrá rajta, s ezek teljesen felemésztik a személyiségét.

Szóval, hogyan kapok cyberpszichózist?

A *Cyberpunkban* minden karakter rendelkezik Empátia (EMP) képességgel. Ez a képesség a karakter más emberekhez való viszonyát tükrözi, és olyan jártasságok alapjául szolgál, mint például a vezetőkészség, hazudozás, rábeszélés és a szerelmi kapcsolatok kialakítása.

Minden komolyabb kibernetikai fejlesztésnek van egy Emberiesség Vesztés (EV) értéke. Ezeket az értékeket összadva megkapjuk, hogy a fejlesztések összesen mennyivel csökkentik a karakter Emberiesség pontjait. Az Emberiesség Vesztés NAGYON ALACSONY-tól, NAGYON MAGAS fokozatig terjedhet, s ennek megfelelően gyakorol hatást az emberi pszichére. Ráadásul, a fejlesztéseket bővítő opciókért további pontokat kell levonnunk.

A cyberpszichopatának állandóan uralkodnia kell magán, nehogy teljesen bedilizzen és értelmetlen, erőszakos bűncselekményeket, gyilkosságokat vagy más balhékat kövessen el. Legtöbbször nem sikerül neki.

És akkor mindenki veszít.

Minden tíz elvesztett Emberiesség pontért a karakter 1 pontot veszít az Empátiájából.

Példa: négy kibernetikus cucctól mondjuk összesen 36 pontot veszítek az Emberiességemből. Tehát az Empátiám 3 ponttal fog csökkenni.

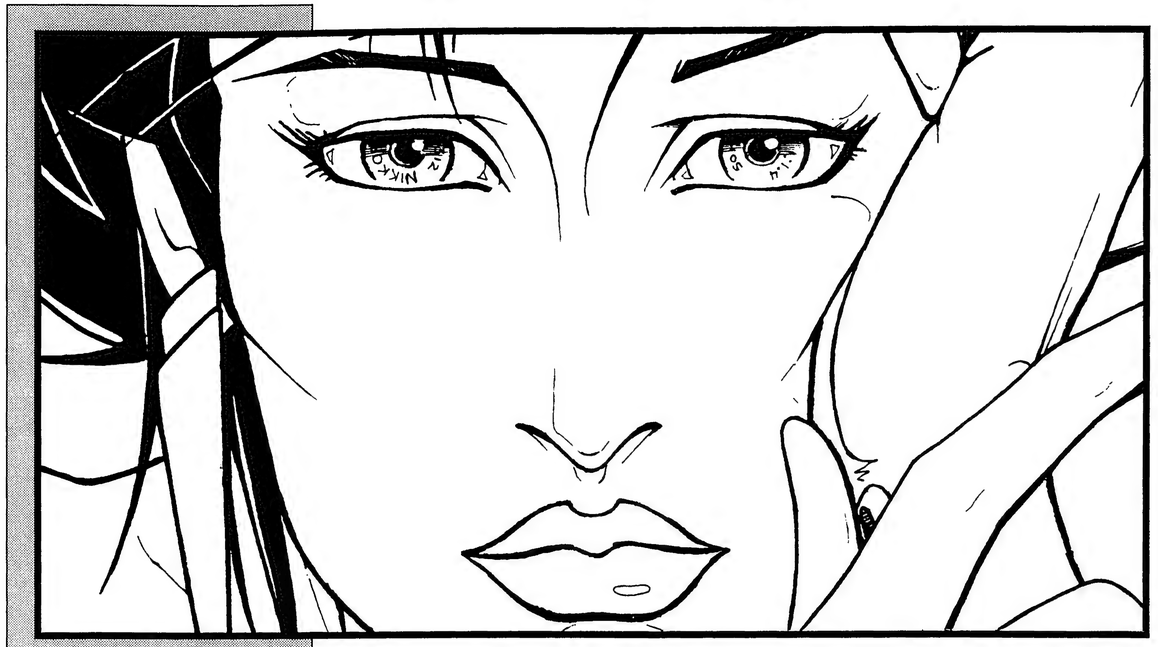
Idővel ez sokba kerülhet. 3-as Empátiával a karakter kicsit olyan, mint a „döglött hal": hideg és érzéketlen. 2-es Empátiával barátságtalanul, ijesztően viselkedik és határozottan kellemetlen társaság mások számára. 1-es Empátiával rendszerint már aggresszív, kiszámíthatatlan és szociopata hajlamú; állandóan uralkodnia kell magán, nehogy teljesen bedilizzen és értelmetlen, erőszakos bűncselekményeket, gyilkosságokat vagy más balhékat kövessen el.

„Tudod, ők... olyan... gyengék. Csak odanyúlsz, megfogod őket és... meghalnak..."

– Ismeretlen Cyberpszichopata

„A fickó a bele rakott fémmel együtt nyomhatott vagy 250 kilót. Amikor a maglev-állomáson lekapcsoltuk, már tizenöt embert lemészárolt. Beszállítás közben egyre azt hajtogatta, hogy ki nem állhatja azokat a vér- és vízszatyrokat..."

– Max Hammerman őrmester, NCPD



„Mit keres egy ilyen csinos kislány a C-SWAT-nál?"

„A hozzád hasonló drótfejű barmokra vadászik a Kábszer-elleneseknél, édesem..."

– Tipikus párbeszéd Night City egyik rendőrörsén

Nulla vagy kevesebb Empátiával a karaktert teljesen hatalmába keríti a cyberpszichózis; őrjöngő gyűlöletet érez más emberek vagy élőlények iránt. Innentől nincs visszaút – a karaktert a Játékvezető veszi át és nem-játékos-karakterként (NJK-ként) egy vérengző, mechanizált ámokfutó legrosszabb sajátosságait megtestesítve, **cyberpszichopataként** játssza tovább.

Persze nem mindegyik cyberpszichopata tartozik a tombolós fajtába. Sokan jóval alattomosabb kórtüneteket mutatnak: megrögzött hazudozás, kleptománia, szadizmus, skizofrénia, szélsőséges hangulatváltozások.

A Pszicho Ellenes Alakulatok

A cyberpszichózis előkelő helyet foglal el a 2000-es évek komoly problémái között. Adott ugyan az államilag támogatott terápia lehetősége, de éppen a beteget a legnehezebb a pszichológus rendelőjébe juttatni. Mit teszel, ha állig felfegyverkezett, kibernetikusan felturbózott mániákusok válogatás nélkül öldösni kezdik az embereket? Ha te lennél a Kormány, speciális, profi rendőralakulatot szerveznél egyetlen feladattal – levadászni, elfogni vagy likvidálni a gyilkos ámokfutókat.

Ezek az úgynevezett **Cyber-osztagok** a legtöbb városi rendőrségnél megtalálhatóak, C-SWAT (Különleges Fegyverzetű Kibernetikus és Taktikai Osztag), PSYCHE-DIV, CYB-Enforcement és MAX-TAC (Maximális Taktikai Divízió) néven. A legmodernebb fegyverek, kommunikációs felszerelések és járművek állnak a rendelkezésükre, többnyire könnyű gépágyúnak megfelelő tűzerejű vagy még annál is nehezebb fegyvereket cipelnek magukkal. Természetüknél fogva nem túl kedves emberek.

Regisztrálás

Ugyan az Egyesült Államok Általános Büntető Törvénykönyve *szerint* csak a bűncselekmény tényleges elkövetése után kerülhet sor letartóztatásra, ez azonban nem gátolja meg a rendőrszervek javarészét, hogy szelektív bűnmegelőzést gyakoroljanak (különösen a Cégek által pénzelt ügyosztályok esetében). A Pszicho Ellenes Alakulatok rejtett monitorokon, detektorokon, illetve információraikon keresztül kísérik figyelemmel városszerte, hogy kik, mit és hol vásárolnak. Általában jól meg tudják tippelni, melyik banda tankol fel megacuccokkal, és valószínűleg kik mennek át pszichóba a közeljövőben. Amikor valamelyik potenciális elkövető szemmel láthatólag túl közel kerül a szakadék széléhez, az Alakulatosok felszedik az Utcáról és választási lehetőséget kínálnak neki. Tovább folytatja eddigi életét, és megkockáztatja, hogy egy sötét éjszakán esetleg „baleset" éri ("...tudja, csak aggódtunk, nehogy valamelyik tettvágytól égő polgárunk arra vetemedjen, hogy... szóval... változtasson az ön viselkedésén...") vagy **regisztráltatja** magát.

A regisztrálás olyasmi, mint a feltételes szabadlábra helyezés; beleegyezel, hogy kivizsgálás és megfigyelés céljából rendszeresen ellátogatsz egy cyberpszichológushoz (hetente 2 pontot kaphatsz vissza az EV-ből, eredeti EMP képességed helyreálltáig), plusz az Alakulatosok – biztos, ami biztos – egy jeladót ültetnek a cuccaidba, hogy nagyjából tudják, merre jársz. A rendőrség nem fog állandóan macerálni és az Alakulatosok sem durrantanak automatikusan cafatokká 20mm-es gépágyúlövedékekkel, ha megfújsz egy karton *Smash*-t a sarki kereskedésből.

Vannak olyan híresztelések is, miszerint egyes részlegeknél apró robbanótölteteket és rádiódetonátorokat ültetnek beléd, de persze mindannyian tudjuk, hogy az ilyesmi törvénybe ütközik, nemde?

Egyébként *nem kötelező* regisztráltatnod magad, csak úgy gondoltuk, nem árt ha tudsz róla. Végül is, ott vannak azok a tettvágytól égő polgárok...

Emberiesség vesztés

Szóval, hogyan vonatkozik mindez énrám?

Egyszerűen. Minden alkalommal, amikor kibernetikus cuccokat pakoltatsz magadba, veszítesz az Emberiességedből. De nem ám fokozatosan vagy szép csendben. Az emberek különféleképpen reagálnak a cyborggá alakulás folyamatára; ezért az Emberiesség Vesztés mértékét minden esetben kockadobással határozzuk meg. Ez utóbbi fontos lehet számodra, mivel puszta balszerencsével hamarabb áteshetsz a túloldalra, mint gondolnád.

Nagyon Alacsony	1K6/2
Alacsony	1K6
Közepes	2K6
Magas	3K6
Nagyon Magas	4K6

Ne feledd: jegyezned kell minden pontveszteséget. Azok a kis 0,5 és 1-esek gyorsan felhalmozódnak...

Kezelés

A kezelés az egyik legjobb megoldás, hogy a szakadék fölött lógva épelméjű maradj. A C-SWAT-osok becipelnek a rendelőbe (kaparod a falat, üvöltesz, mintha nyúznának), és leszíjaznak egy rozsdamentes heverőre. Szondák deaktiválják egyenként a rendszereidet, közben a pszichiáter egy braindance-egységre csatlakoztatja dühöngő pszichédet. Aztán megkezdődik a személyiséged hosszú, fáradtságos ízekre szedése, és újramodelezése egy immár szociálisan elfogadhatóbb formában. Ettől még nem szoksz le feltétlenül a hullazabálásról.

A **Cyberpszichológusok** (neked egyszerűen csak Pszichomókusok) érzékszimuláció (braindance), gyógyszerek, hipnózis, pszichosebészet és averziós terápia segítségével építik újjá a károsodott személyiségeket. Amint minden kibernetikát eltávolítottak vagy deaktiváltak, a kezelés alatt álló karakter 2 pont Empátiát kap vissza hetenként.

Például: Savage-t becipelik Dr. Risk rendelőjébe összesen –30 pont Emberiesség Vesztéssel (EV). Legalább öt hét kezelésre lesz szükség, hogy Savage visszanyerje eredeti 6-os Empátiáját.

Most már tudod. Légy óvatos! Vigyázz a fejedre!

Cybertechnológia

A cybertechnológia szinte bárhol beszerezhető. Az orvosi beavatkozások egy része egyszerű „útszéli" sebészettel is elvégezhető, a kisebb beültetések bevásárlóközpontok klinikáin (a *Bodyshoppe*, a *Fashion/Fusion* és a *Parts N' Programs* a három legnépszerűbb üzletlánc) vagy a „belémrakják-és-már-mehetek-is" orvosi központokban (Docs R' Us) történ-

„Egy cseppet sem fog fájni. Nna, talán egy kicsit."

„Abbahagynád má' a nyavalygást? Hogy rakjam beléd ezt a cuccot, ha állandóan így vonaglasz?

– Jelenetek Savage dokinál

CYBERWARE LISTA

Cyberware	S.kód	ID kód	Leírás	Ár	E. veszt
FASHIONWARE	–	–	**KOZMETIKAI CYBERWARE**	–	–
Biomonitor	(E)	(BIO)	+2 kínzás és kábítószerek tűrésére.	100	1 pont
Bőróra	(E)	(BRA)	Szubdermális időmérő	50	1 pont
Fénylő tetoválás	(E)	(FT)	Dekoratív tetoválás	1-20	.5 pont
Színezett kontaktlencsék	(E)	(SKL)	Színváltoztató kontaktlencsék	1-200	.5 pont
Vegyibőr	(E)	(VBŐR)	Szín/mintázat változtató bőrszínezék	200	1K6/2
Szintihaj	(E)	(SZIN)	Szín/mintázat változtató mesterséges bőr	400	1K6
Tech-haj	(K)	(TEH)	Színt/fényt sugárzó mesterséges haj	1-200	2 pont
NEURALWARE (Processzor)	**(K)**	–	**ALAPPROCESSZOR. MINDEN RENDSZERHEZ KELL**	**1000**	**1K6**
Kerenzikov Boosterware	(E)	(KER)	Reflexgyorsító. +1 Kezdeményezés szintenként	500	1K6/2K6
Speedware (Sandevistan)	(E)	(SW)	Reflexgyorsító. +3 Kezdeményezés 5 körre	1600	1K6/2
Fokozott Tapintás	(E)	(TAP)	Megnövelt érzékenység. +2 tapintásra Éberség dobásnál.	100	2 pont
Fokozott Szaglás	(E)	(SZGL)	+2 Éberség szaglással. Szagnyom követése	100	2 pont
Fájdalomszűrő	(E)	(FSZ)	Kiiktatja a meleg, hideg és a fájdalom érzetét	200	2K6
Cybermodem Csatlakozás	(E)	(CCS)	Közvetlen összeköttetés cybermodemmel	100	1 pont
Jármű Csatlakozás	(E)	(JCS)	Csak járművek működtetéséhez.	100	3 pont
Smart-fegyver Csatlakozás	(E)	(FCS)	Csak smart-fegyverek közvetlen működtetéséhez.	100	2 pont
Gépi/Tech Csatlakozás	(E)	(GCS)	Gyártószalagok, kisebb-nagyobb gépek vezérlése.	100	2 pont
DataTerm Csatlakozás	(E)	(DCS)	Adatátvitel belső memóriába DataTerm infopultokból.	100	2 pont
Interface Aljzatok	(K)	(ALJ)	Közvetlen csatlakozás smart-fegyverekhez, járművekhez.	200	1K6/pár
Reflex Chipek	–	(APTR)	REF alapú képzettségek, TECH manipulációs képzettségek	változó	0
Memória Chipek	–	(MRAM)	INT és más felismerésen alapuló képzettségek, adatbázisok.	változó	0
Chipware aljzat	(E)	–	Max. 10 chip helyezhető bele	200	1K6/2
IMPLANTOK	–	–	**TESTBE ÜLTETETT CYBERWEAR**	–	–
Nazális Szűrők	(K)	(NSZ)	Kirekeszti a toxikus gázokat, párákat. 70%-ban hatékony.	60	2 pont
Kopoltyúk	(NA)	(KOP)	Vízbelélegző rendszer, 4 órán át üzemel.	400	3K6
Független Levegőforrás	(NA)	(FL)	25 percre elegendő.	300	2K6
Mr. Studd Szexuális Implant	(NA)	(MS)	Egész éjjel, minden éjjel. És a csajod sosem jön rá.	300	2K6
Fogamzásgátló Implant	(E)	(FI)	5 évig, 98%-ban hatékony.	100	.5 pont
Szubdermális Zseb	(K)	(SDZ)	5x10cm-es zseb, RealSkinn cipzárral.	200	2K6
Adrenalin-mirigy	(K)	(ADR)	+1 REF 1K6+2 fordulóra naponta 3x.	400	2K6
Szubdermális Páncél	(KR)	(SDP)	18 SFÉ védelmet biztosít a törzsnek.	1200	2K6
Mozgásérzékelő	(K)	(MÉ)	Mozgást érzékel 20x20m-es területen. 70%-ban hatékony	200	2K6
Digitális Felvevő	(K)	(DGF)	2 órányi anyag tárolása bármilyen digitális forrásból.	200	2 pont

Cyberware	S.kód	ID kód	Leírás	Ár	E. veszt
Audio/Video Kaz. Felvevő	(K)	(AVF)	2 órányi anyag tárolása video, audio csatornákból.	300	2 pont
Radarszenzor	(K)	(RSZ)	100m hatósugarú radar. Cyberoptika kell. 70%-ban hat.	200	2 pont
Szonár Implant	(K)	(SZI)	50m hatósugarú szonár (csak vízben). 70%-ban hatékony.	300	2 pont
Sugárzásmérő	(K)	(SUG)	10m hatósugarú. 80%-os észlelési hatékonyság.	200	2 pont
Vegyelemző	(K)	(VE)	5m hatósugarú. 70%-ban hatékony.	200	2 pont
Hangszintetizáló	(K)	(HSZ)	Felvett hangminta imitálása (60%), max. 10 minta tárolása	600	1K6
AudioVox	(K)	(VOX)	Hangszintetizáló. +2 Előadókészség.	700	2K6
BIOWARE	–	–	**BIOLÓGIAI ALAPÚ FEJLESZTÉSEK**	–	–
Átoltott Izmok	(NA)	(OLT)	+2-vel növeli a Fizikum képességet.	1000	2K6
Izmok, Csontok átszövése	(E)	(IZM)	+2-vel növeli a Fizikum képességet.	1500	1K6/2
Bőrátszövés	(E)	(BŐR)	12 SFÉ-re páncélozza a testet.	2000	2K6
Megerősített Antitestek	(E)	(MA)	Naponta +1 ponttal növeli a gyógyulás sebességét.	3000	1K6/2
Toxinsemlegesítők	(E)	(TOX)	+4-gyel növeli Mérgek, Kábítószerek elleni mentődobást.	3000	1K6/2
Sebésznanoidok	(E)	(SNAN)	Megduplázza a gyógyulás sebességét.	6000	1K6/2
CYBERFEGYVEREK	–	–	**TESTBE ÜLTETETT FEGYVEREK**	–	–
Pengekörmök	(E)	(PKR)	Beültett fegyver (kezek). 1K6/2 sebzés.	100	2K6
Agyarak (Vámpír)	(E)	(VAM)	Beültett fegyver (szájüreg). 1K6/3 sebzés.	200	3K6
Ripperek	(K)	(RIP)	Beültett fegyver (kezek). 1K6+3 sebzés (AP = pengék).	400	3K6
Wolverek	(K)	(WLV)	Beültett fegyver (kezek). 3K6 sebzés (AP = pengék).	600	3K6+1
Implant Bütykök	(K)	(IMB)	Beültett fegyver (kezek). 1K6+2 sebzés.	500	3K6
Slice N' Dice	(K)	(SND)	Beültett fegyver (kezek). 2K6 sebzés. Borotvakorbács.	700	3K6
Cybersnake	(NA)	(CSN)	Cyberfegyver, önműködő. 1K6 sebzés.	1200	4K6
CYBEROPTIKA	**(NA)**	–	**ALAP SZEMMODUL (max. 4 opció szemenként)**	**500/db**	**2K6/db**
Színváltoztató	(E)	(SZÍN)	színváltoztatás, speciális divat-effektusok	300	.5
Képerősítő	(E)	(KÉP)	+2 Éberség vizuális keresésnél.	300	1
Célkereső	(E)	(CÉL)	+1 minden smart-fegyveres támadásra.	400	2
Times Square Marquee	(E)	(TSM)	LED mező a látótérben, üzenetek kijelzésére.	300	1
Teleoptika	(E)	(TELE)	20x-os távcső	150	.5
Mikro-optika	(E)	(MIKR)	Mikroszkóp	150	.5
Fénykompenzáló	(E)	(FÉNY)	Immunizál a villanó- és lézerfénnyel szemben.	200	.5
Éjjellátó	(E)	(LL)	Látás félhomályban, csaknem teljes sötétségben.	200	.5
Termográf	(E)	(TERM)	Hőképek érzékelése, hőmérséklet kiírások.	200	1
Infravörös	(E)	(IR)	Látás teljes sötétségben, hőkisugárzások érzékelésével.	200	1
Ultraviola	(E)	(UV)	Látás sötétben, UV lámpa segítségével.	200	1
MikroVideo Optika	(E)	(MV)	max. 20 perc videofelvétel (2 opciót foglal)	300	.5
Digitális Kamera	(E)	(DK)	Digitális fényképezőgép, 20 kép készítése (2 opció)	300	.5
Tűvető	(E)	(TŰV)	Mérgezhető fegyver (3 opciót foglal). 1 lövedék.	200	2

Cyberware	S.kód	ID kód	Leírás	Ár	E. veszt
CYBERAUDIO	**(K)**	–	**ALAP HALLÓMODUL. Nincs opció limit.**	**500**	**2K6**
Halláserősítő	(E)	(HE)	+1 Éberség hallásra.	200	1
Rádió	(E)	(RÁD)	Rádiókommunikáció 1 mérföldön belül.	100	1
Telefonkapcsolat	(E)	(TEL)	Teljes celluláris kommunikáció (csak nagyvárosokban).	150	1
Kódoló	(E)	(KÓD)	Nem lehet lehallgatni a kommunikációt dekodoló nélkül.	100	.5
Poloskadetektor	(E)	(PD)	Lehallgatókat, poloskákat érzékel 3m-en belül. 60%-ban h.	200	.5
Hangstressz Analizáló	(E)	(HA)	Hazugságvizsg. +2 Emberismeret, Vallatás képzettségekre.	200	1
Hangszerkesztő	(E)	(HSZ)	+2 Éberség egy bizonyos párbeszéd kihallgatására.	150	.5
Kiterjesztett hallástartomány	(E)	(KH)	Hallás szuperszonikus és szubszonikus tartományban is.	150	2
Wearman	(E)	(WM)	Sztereo-rendszer.	100	.5
Radardetektor	(E)	(RD)	Sípol, ha radarsugarat érzékel, meghatározza forrását (40%).	150	.5
Nyomkövető	(E)	(NYK)	Nyomjelző követése 1km-en belül.	200	.5
Zártláncú Rádió	(E)	(ZR)	Lehalgathatatlan rádiókommunikáció, látótávon belül.	200	1
Szélessávú rádiószkenner	(E)	(SCAN)	Minden sávon, minden adást érzékel. Keresőmodul.	100	2
Mikro-felvevő Csatlakozás	(E)	(MFCS)	Beültetett felvevőnek v. aljzaton továbbítja a felvételt.	100	.5
Digitális Felvevő Csatlakozás	(E)	(DFCS)	Digitális felvevőnek továbbítja a felvételt.	100	.5
Zajtompító	(E)	(ZAJ)	Automatikus zajkompenzáció.	300	.5
CYBERKAR	**(KR)**	–	**STANDARD KARPÓTLÁS (max. 4 opció)**	**3.000**	**2K6**
CYBERLÁB	**(KR)**	–	**STANDARD LÁBPÓTLÁS (max. 3 opció)**	**2.000**	**2K6**
Gyorscserélő Szerelvény	(E)	(GYRS)	A végtag 1 forduló alatt cserélhető.	200	2
Hidraulikus Faltörő	(E)	(HRAM)	30-ra növeli az SSP-t, 3x-os sebzés.	200	3
Megerős. Myomar Izomzat	(E)	(MMI)	25-re növeli az SSP-t, 2x-es sebzés. +50% ugrásra.	250	2
Megerősített Ízületek	(E)	(MIZ)	+5 a végtag SSP-jére.	200	1
Mesterséges Vállszerelvény	(KR)	(MV)	Extra karok (2 db) felszerelése. Csak egy lehet belőle.	1.500	2K6
Mikrohull./EMP árnyékolás	(E)	(EMP)	A végtagot nem hatnak rá a mikrohullámú fegyverek.	300	1
Műanyag Borítás	(E)	(MB)	Színes, átlátszó stb.	1-200	1
RealSkinn	(E)	(REAL)	A végtag igazinak néz ki (NEHÉZ), 1K6/2-vel kevesebb EV.	200	–
Szuperkróm	(E)	(KRÓM)	Tükörfényezésű fémborítás.	200	. 3
Páncél	(E)	(PNC)	20-as SFÉ-re páncélozza a végtagot.	200	1K6
KÉZ- ÉS LÁBFEJEK	–	–	**VÉGTAGOKHOZ CSATLAKOZNAK**	–	–
Standard kéz	(E)	(SK)	Normális kézfejre emlékeztet.	150	0
Ripper kéz	(E)	(RK)	Standard kéz, beépített ripperekkel.	600	2K6
Kalapácskéz	(E)	(KK)	Hidraulikus faltörő ököl. 1K10 sebzés.	600	2K6
Fűrész	(E)	(KF)	Körfűrész. 2K6+2 sebzés, lágy páncélok rogálódnak.	600	2K6
Szerszámos kéz	(E)	(SZK)	Az ujjakban csavarhúzó, csőkulcs, apró fúró, stb. található.	200	2
Csáklya	(E)	(CSK)	Kilőhető csáklya, 30m drótkötéllel.	350	3
Teleszkópos kéz	(E)	(TK)	Max. 1m-re kinyújtható.	350	2

Cyberware	S.kód	ID kód	Leírás	Ár	E. veszt
Ököltüske	(E)	(ÖT)	Ököltüske tolható elő a kézfejen keresztül. 1K6+3 AP sebz.	500	2K6
Moduláris kéz	(E)	(MOD)	Négy bármilyen moduláris szerszám választható.	600	2
Standard láb	(E)	(SL)	Normális lábfejre emlékeztet.	200	0
Lábkarmok	(E)	(LK)	Kitolható lábujj-pengék. 1K6 sebzés (AP=pengék)	600	2K6
Szerszámos láb	(E)	(SZL)	A lábujjakban csavarhúzó, csőkulcs, kisebb fúró stb. található.	300	2
Úszóhártyás láb	(E)	(ÚL)	Dupla úszási sebesség, +3 úszásra.	500	2
Mászóláb	(E)	(ML)	Jobb markolási képesség, +2 mászásra.	500	2
Saroktüske	(E)	(ST)	Saroktüske mászáshoz, halálos rúgásokhoz. 2K6 AP sebzés.	500	2K6
BEÉPÍTÉSEK	–	–	**CYBERVÉGTAGOKBA ÉPÍTHETŐ BERENDEZÉSEK**		
A/V Kazettás Felvevő	(E)	(AVF)	2 órás mikrokazettás tároló. Külső mikrofon szükséges.	250	1
Cybermodem	(E)	(CMD)	Beépített „cyberdeck". A celluláris verzió 5000 eb	3000	1
Digitális Felvevő	(E)	(DGF)	Digit. chip felvevő. A felvétel letölthető v. a chip törölhető.	300	1
Rejtett Tárolórekesz	(E)	(REK)	5x15cm-es tárolórekesz. Zárható.	50	0,5
MiniCam	(E)	(CAM)	Popup digitális kamera (20 fénykép).	200	2
MiniVid	(E)	(MVID)	Popup minivideo (30 perc).	400	2
Rejtett Fegyvertok	(E)	(RFE)	A fegyver mérete a FIZ típusától függ.	100	1
LCD Kijelző	(E)	(LCD)	Bármilyen berendezéshez csatlakoztatható.	200	1
Techszkenner	(E)	(TKSN)	Hasonló az 69. oldalon leírt szkenner-hez.	400	3
CYBERFEGYVEREK	–	–	**CYBERVÉGTAGOKBA ÉPÍTHETŐ FEGYVEREK**		
Gránátvető	(E)		Fegyver. egy bármilyen típusú gránát.	500	2K6
Mikrorakéta-vető	(E)		Fegyver. Négy mini-rakéta kilövésére képes. 4K6 sebzés/db	900	2K6
Popup-fegyver	(E)		Fegyver. Mérete Fizikumtól függően változik.	2-800	2K6
Lángszóró	(E)		Fegyver. 2K6 sebzés első körben, két körig utána 1K6/2.	600	2K6
Fegyversín és Csatlakozó	(E)		Szerelvény plusz neurális csatlakozó 1 fegyverhez.	100	3
2 lövetű Mini-lézer	(E)		Vállra szerelhető. Akár a lézer, csak kisebb. 3K6 sebzés.	800	2K6
LINEÁRIS VÁZAK	–	–	**IMPLANT EGZOSZKELETON, ERŐ NÖVELÉSÉRE**		
Lineáris Σ	(NA)	SIGMA	Erő=12	6000	2K6
Lineáris β	(NA)	BETA	Erő=14	8000	2K6
Lineáris Ω	(NA)	OMEGA	Erő=16	10 000	3K6
TESTPÁNCÉLOZÁS	–	–	**TESTET FEDŐ EGZOPÁNCÉLZAT**	–	–
Koponyalemez	(NA)	(KOPL)	Koponyafedő, 25 SFÉ.	200	1K6
Maszk	(KR)	(MASK)	Arcvédő maszk, 25 SFÉ.	400	4K6
Torzópajzs	(NA)	(TRZP)	Törzset védi, 25 SFÉ.	2000	3K6
Optikai arcszerelvény	(NA)	(OASZ)	Max. 5 optika helyezhető el az arcfelületen.	1000	4K6
Érzékbővítések	(K)	(ÉRZ)	Fejre szerelhető bővítések, audio-k, optikák stb.	500/db	3K6

„Imádom a szemeidet! Hol vetted őket?"

„A Parts 'N Programs-nál az alsó szinten. Kiroshi mindkettő, természetesen."

– Beszélgetés a New Harbor Mallplexnél

nek. A beavatkozások nem komolyabbak egy 1980 körüli füllyukasztásnál. A régi cuccokat térítésmentesen bővítik ki az újakkal, hogy kicsiben kezdhesd (ezt gazdaságos vagy csupaszított megoldásnak hívják), és aztán fokozatosan gyarapíthasd a szerzeményeidet.

A nyilvánosan nem megvásárolható fejlesztéseket illegális cybertechnek hívják. Ezek a cuccok csak alvilági kapcsolatokon keresztül szerezhetőek be az Utcáról; installálásukat csak zugsebészek, illegalitásba vonult orvtechnikusok, közhasználatú nevükön **Ripperdokik** vállalják el, méregdrágán.

A feketepiacon beszerezhető cybertech cuccok mindig vagyonokba kerülnek, használatuk életveszélyes, gyakran még rosszul is installálják őket. Viszont mind nagyfiúk és nagylányok vagytok már, azonkívül tudjátok, mit kell csinálni a zugdokival, ha elcseszne valamit rajtatok, ugye?

Sebészeti Kódok

Elhanyagolható
Szükséges: útszéli body-shop
Operáció ideje: 1 óra
Sebzés: 1 pont
Költségek: benne foglaltatnak az árban
Nehézségi fok = Könnyű (10)

Kisebb
Szükséges: kórház vagy zugklinika
Operáció ideje: 2 óra
Sebzés: 1K6+1
Költségek: 500eb
Nehézségi fok = Egyszerű (15)

Nagyobb
Szükséges: teljes kórházi ellátás, sebészettel
Operáció ideje: 4 óra
Sebzés: 2K6+1
Költségek: 1500eb
Nehézségi fok = Képzett (20)

Kritikus
Szükséges: teljes kórházi ellátás, sebészettel
Operáció ideje: 6 óra
Sebzés: 3K6+1
Költségek: 2500eb
Nehézségi fok = Nehéz (25)

A gyógyulás folyamatáról, a sebészetről és egyéb információkról többet tudhatsz meg a *Trauma Team* fejezetből a 118. oldalon.

Fashionware

Általában azt tituláljuk cyborgnak, akinek mechanikus technológiát ültettek a testébe – ez így egyszerűen nevetséges! (A barátnőd cyborg, mert kontaktlencséket visel? A nagymamád cyborg, mert hallókészüléke és mesterséges csipőforgója van?). Ebbe a behatárolhatatlan, ködös zónába tartozik a **fashionware** is – a *Cyberpunk* jövőjének apró, közhasználatú hi-tech divatmütyürjei.

Biomonitor: Ezt a cuccot Szólók, műgyűjtők és a vérnyomásuk miatt aggódó Cégesek kedvelik. Közvetlenül az alkar bőre alá ültetik, állandóan kijelzi a pulzusszámot, a légzést, az agyhullámokat, a testhőmérsékletet, a vércukor-, és koleszterin szintet. A Biomonitor kijelzője szavakat formáló LED-ekből épül fel, mindegyik kijelző egy vöröstől (kritikus) zöldig (kiváló) terjedő színszekvenciát futtat. A test állapotának változásával a színek is változnak. Viselője egyszerűen csak hátrahúzza a ruhaujját, rápillant az apró fénylő kijelzőkre, és ellenőrzi a színeket. A játék szabályaira lefordítva a Biomonitor +2-vel növeli a Kínzás/Kábítószerek elleni dobások értékét.

Bőróra: A Biomonitor elődje. Közvetlenül a bőr felhámja alá ültetik, az apró, fénylő LED számjegyek ezen a rétegen keresztül világítanak. A Bőróra bármilyen testfelületen elhelyezhető, leggyakrabban a kézfejet, a csuklót és az ujjakat választják. A modernebb változatok a kijelző gyengéd nyomkodásával beállíthatóak, a legújabbak halk csipogással ébresztenek. Használd a fantáziádat!

Fénylő tetoválások: Ezeket a fénykibocsátó vegyi-hártyákat a bőr első néhány rétege alá helyezik be. Ezek tárolják, és színek vagy alakzatok formájában kisugározzák a fényt.

Színezett kontaktlencsék: Ezek a kontaklencsék a jóval drágább cyberoptikák bizonyos tulajdonságait képesek emulálni. Léteznek például mindenféle színben tükröző lencsék, hőmérséklet- vagy érzelemváltozásra érzékeny, feliratokkal vagy mintázattal ellátott lencsék. A legtöbb divatos bodyware üzletben megtalálhatóak. Megérnek egy kukkantást.

Vegyibőr: Speciális színező- és vegyianyagokkal telített bőr. Némelyik anyag a bőr színárnyalatát változtatja meg, mások hőérzékenyek, és akkor változtatják színüket, amikor felmelegednek vagy lehűlnek. A legdrágább vegyibőrök a hormonális változásokra érzékenyek; vásárolhatsz például olyat is, amitől elsárgulsz és fekete tigriscsíkok jelennek meg rajtad, ha dühös leszel, vagy ha felizgatnak.

Szintibőr: A fénylő tetoválások technológiájának kifinomultabb változata. A Szintibőr a karakter külső bőréhez tapadó vékony, színváltoztató műanyagrétegből áll; színek, alakzatok kijelzésére, fény kisugárzására és más speciális effektusokra képes. A Szintibőr beállítása bőr (illetve hajtövek) alá ültetett hangoló-chipekkel (100eb) történik.

Tech-haj: Különféle reaktív anyagokkal átitatott mesterséges haj. Lehet hőérzékeny és színváltoztató, vagy időjárástól függően különböző frizurákba rendeződik. Más fajták ugyanazokat a pigment-anyagokat tartalmazzák, amelyeket a fénylő tetoválásoknál használnak; tárolják és alakzatokban sugározzák ki a fényt. Megint más típusok színe speciális samponokkal változtatható. A Tech-haj göndörítve, mohawk-taréjban, teljes frizuraként, sörényként, nyak- illetve arcszőrzetként vagy más kevésbé feltűnő (de érdekes) helyekre is beültethető.

Neuralware

A cybertechnológia ezen legfontosabb alkotóeleme láthatatlan a szem számára. A rendszerint parányi ko-processzorból, chipekből és idegi erősítőkből álló, emberi képességek megnövelésére alkalmas fejlesztést **neuralware**-nek hívják.

A **neurális processzor** a gerincoszlop tövébe ültetett „kapcsolódobozból" áll, mely a többi cyberware jeleit irányítja a központi idegrendszerbe. Ez az alapmodul szükséges mindenféle neurálisan csatlakoztatott fejlesztés működéséhez, például reflexgyorsítókhoz, aljzatokhoz, fegyverekhez, DataTerm és jármű csatlakozásokhoz, mini-komputerekhez és érzékerősítőkhöz. A neurális processzorban akad némi szabad hely, ahol másodlagos funkciókat betöltő ko-processzorokat helyezhetünk el. A bővítés annyiból áll, hogy az alapmodult steril környezetben felnyitják és új ko-processzorokat helyeznek bele.

A neurális processzorok beültetése a **nanotech** tudományágnak köszönhetően sokkal könnyebben megy, mint gondolnánk. Az alapmodult sebészi úton rögzítik a gerinchez, ahonnét az nanosebészeti egységeket juttat a gerincoszlopba. Ezek a mikroszkopikus gépezetek parányi csatlakozásokat szőnek a központi idegrendszeren keresztül; az idegvégződéseket a neurális processzorhoz kötik. A folyamat némi időt vesz igénybe (1K6+7 nap), amíg a sebésznanoidok átdolgozzák magukat az egész testen és az összes neurális csatlakozást a processzorhoz kapcsolják.

Koprocesszorok

Ezek a speciális „bővítések" bármikor behelyezhetőek a neurális processzorba; az egész művelet alig egy órát vesz igénybe és bármelyik útszéli klinikán elvégezhető. A reflexgyorsítók emberfelettivé növelik reakció- és érzékelőképességedet; a ko-processzor csatlakozókkal pedig komputerekkel, adatbázisokkal, járművekkel és más gépekkel kerülhetsz összeköttetésbe. Ha megkaptad a neurális processzorod, annyi opciót pakolhatsz bele, amennyit csak akarsz.

Reflexgyorsítók: Ezek a speciális TRC ko-processzorok az idegrendszer jeltovábbító képességét fokozzák. A REFLEX-gyorsítás legnagyobb előnye, hogy harc közben növeli a karakter kezdeményező dobásait. Kétféle típusú reflex ko-processzor (másnéven *boosterware*) létezik. Megjegyzés: ez az egyetlen olyan fejlesztés, amely együtt használható a *Solo of Fortune* kiegészítőben leírt *Boostmaster* ketyerével. Csak egyfajta reflexgyorsítóval rendelkezhetsz (és nem drótozhatsz össze egyszerre többet).

A **Kerenzikov** boosterware állandóan aktív; a karakter mindig a normálisnál magasabb sebességgel reagál. A Kerenzikov gyakran 10%-kal is többre gyorsítja az ingereket, ezért jelentős Emberiesség Vesztést okoz, használójának meg kell tanulnia mozgását a számára lassított felvételnek tűnő világhoz igazítania. A Kerenzikov kétféle fokozatban installálható (+1 vagy +2 Kezdeményezés, 1K6 vagy 2K6 EV).

A **Speedware** (másnéven Sandevistan) csak parancsra indul, így nem szükséges az életedet az embertelenül gyors reakcióidőhöz igazítanod. A karakternek a Speedware aktiválásához szubvokalizálnia kell egy mentális parancsszót, aztán egy kört várnia, amíg a gyorsító felpörög. Öt teljes körig élvezheti a Speedware előnyeit (+3 Kezdeményezés), mielőtt az lefulladna. A parancs újabb szubvokalizálásával 2 kör múlva ismét gyorsított állapotba kerülhet.

A Speedware legnagyobb előnyei alacsonyabb Emberiesség csökkentő hatásában és a fokozott teljesítményben rejlenek; mivel a test nincs állandóan „felpörgetve", többet lehet kihozni belőle a gyorsítás alatt.

Fokozott tapintás: +2-vel növel minden tapintással kapcsolatos Éberség dobást. Egy kör alatt mentálisan ki- vagy bekapcsolható.

Fájdalomszűrő: Ez a ko-processzor az agy fájdalomreceptorait iktatja ki, érzéketlenné teszi a fel-

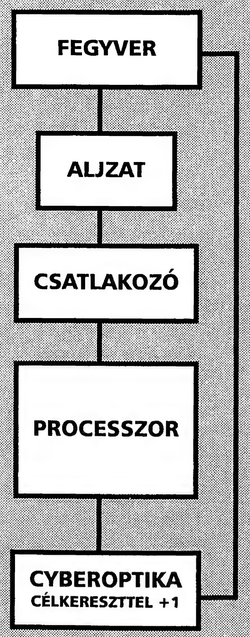
„Hadd mondjak egy példát, mennyire gyors a boosterware. Volt egy fickó a 102-es Cyberdeszantnál, oda-át Panama City-ben. Egyik este, amikor mind be voltunk lőve – talán 'Lace lehetett – valamelyik barom eleresztett egy sorozatot. Ez a pasas – hiszed vagy sem – elkapta a kezével. Egy a millióhoz volt rá esélye, de megtette.

„A lövés persze szétvitte a karját. De a fickó úgy vélekedett, hogy bármikor csináltathat magának másikat, és az elkövetkező tíz évben mindenkitől leakaszthat egy italt a sztoriért..."

– Morgan Blackhand

Hogyan működik a smart-fegyver:

1) A smart-fegyver lézerirányzékkal van felszerelve. Amikor befogtad vele a célpontot, az irányzék jelet küld az aljzatokon keresztül a fegyvercsatlakozásnak.
2) A csatlakozás a jeleket a neurális processzornak passzolja tovább.
3) Ha a processzor érzékeli a „tüzelj" reflexet a testedben, elsüti a fegyvert a csatlakozáson és aljzaton keresztül.
4) A fegyver elsül.
5) Ha cyberoptikát is beépítettek a rendszerbe, egy célkereszt jelenik meg a látómezőben a célponton. Amikor a fegyver lézerirányzéka és a kereszt fedésbe kerül, a fegyver automatikusan elsül.



használót a kínzásra, nélkülözésre vagy a fizikai megerőltetésre. Ez persze nem azt jelenti, hogy az illető sértetlen marad, csak éppen semmit sem vesz észre az egészből, amíg össze nem esik (az Állóképesség képzettségedet két szinttel könnyebb nehézségi fokozattal dobhatod, mint normális esetben).

Fokozott szaglás: +2-vel növeli a szaglással kapcsolatos Éberség dobásokat és a Követés/Felkutatás képzettséget (szagnyom követése), plusz 50% esélyt ad a követéshez szükséges szagnyom megtalálására – hacsak a célpont nem tett különleges előkészületeket annak álcázására. Egy kör alatt mentálisan ki- vagy bekapcsolható.

Csatlakozások: A csatlakozások olyan speciális ko-processzorok, amelyek neurális kóddá fordítják le a berendezésekből érkező jeleket. Ötféle fontosabb csatlakozás létezik; a megfelelő berendezéshez a megfelelő csatlakozás szükséges.

Cybermodem csatlakozás: Ez az alapprocesszor alakítja képekké és érzetekké a Hálózat információit. A korai interface programokat váltotta fel, és szélesebb körű érzékelést tett lehetővé.

Jármű csatlakozás: Járművek közvetlen mentális irányítására szolgál. A cybervezérlésű járművek között egyaránt találhatóak autók, AV-4-esek, repülőgépek, helikopterek és motorbiciklik, melyek normál vezérlőművét számítógéppel helyettesítették. A karakter interface aljzatokkal és kábelekkel közvetlenül a fedélzeti komputerbe csatlakozik, a parancsokat pedig a saját idegrendszerén keresztül küldi. Elektromos szervók kormányozzák a kereket, gyorsítanak és fékeznek. A cyberjárművek hihetelenül érzékenyek – olyanok, mintha kibővített önmagadat vezetnéd. Ennek eredményeként ezek a járgányok automatikusan +2-vel növelnek minden vezetés, pilóta vagy motoros képzettséget. Egy közönséges jármű cyberré átalakítása a jármű eredeti árának 40%-ába kerül.

Smart-fegyver csatlakozás: A smart-fegyverek a normális lőfegyverek emberhez csatlakoztatható változatai. A smart-fegyverek kisméretű szonikus- vagy lézeres projektorral tapogatják le másodpercenként több ezerszer a célpontot. Ha az irányzék keresztezi a kiválasztott célpontot, és a komputercsatlakozás érzékeli a mentális tűzparancsot (vagy a cyberoptikád célkeresztjén beérkező adatokat), a fegyver automatikusan elsül. Ezek a fegyverek sokkal pontosabbak a közönséges lőfegyvereknél; használatuk automatikusan +2-vel növel bármilyen lőfegyveres támadást. A smart-konfigurációra átalakítás a fegyver árának kétszeresébe kerül.

Gépi/Tech csatlakozás: Lehetővé teszi, hogy hozzácsatlakozz bármilyen gyártószalaghoz vagy munkagéphez egy MLINK-alapú vezérlőrendszerrel (és irányítsd). Kisebb gépek/készülékek nem-gyári körülmények közötti irányítására is használhatod.

DataTerm csatlakozás: Ez a koprocesszor közvetlen hozzáférést és információtárolást biztosít DataTerm infopultokból. A lehívott anyagot a Times Square Marquee opcióra vagy egy LCD kijelzőre továbbítja (a játék nyelvére lefordítva a karakter infopult nélkül is hozzáférhet a DataTerm szolgáltatásokhoz).

Interface aljzatok: A *Cyberpunk* kultúra alapkövei. Az interface aljzatok a fontosabb ideggócokkal állnak összeköttetésben, és a neurális processzoron keresztül jeleket küldenek és vesznek. Általában a csukló-, gerinc- vagy a koponyacsontba ültetik be őket. Az aljzatok információs és reflex „képzettség chipek" behelyezésére vagy interface kábelek csatlakoztatására használhatóak (közvetlenül irányíthatsz bármilyen berendezést, amihez megvan a megfelelő „csatlakozásod"). A játék terminológiája szerint lehetővé teszik, hogy a karakter közvetlenül gépekhez – például cybermodemekhez és járművekhez – csatlakozhasson.

Az interface aljzat meglehetősen hétköznapi dolognak számít; sok vállalatnál még fizetnek is az installálásukért. Elengedhetetlenek például az a Konzolcowboyok (akiknek szükségük van rá a Hálózatban nyomuláshoz) és a Szólók (smart-fegyverek működtetéséhez) számára.

A könnyebb használhatóság érdekében legtöbben a csuklójukon viselik az aljzatokat. Alkalmanként egy-egy belevaló cybertechnikus a halántékon (dugófej) vagy a fülek mögött (frankenstein), esetleg a tarkón (bábufej) helyezi el őket. Néhányan ezüst vagy arany dugaszokat használnak porvédőnek, mások csuklószorítót húznak az aljzatra. Az ilyesmi megint csak a stíluson múlik.

Chipware

Kibernetikus cuccok széles választéka áll rendelkezésére a 2000-es évek rohanó emberének. Az új technológiáknak egytől-egyig a chipware az alapja (mások wetware néven is emlegetik). Ezek bioplasztik áramkörök, amelyek lehetővé teszik, hogy az emberi testet szilikon mikroprocesszorok teljesítményével ruházzuk fel.

Kétféle chipware létezik; **reflex (APTR)** és **memória (MRAM) chipek**. Mindegyik chipware pontosan úgy működik, mint a nevét adó képzettség. A chipek használatához két különálló cyberware installálásra lesz szükség: egy gerinctőbe ültetett neurális processzorra, a chipen tárolt adatok használható információvá alakításához; plusz egy interface vagy chipware aljzatra.

A chipek apró (kb. 2,5 cm hosszú), azonosítás érdekében gyakran színkóddal ellátott áttetsző műanyagszilánkok. A szilánkot hegyével lefelé helyezik az interface aljzatba. A chipek cseréje 1 fordulót vesz igénybe. Annyi különböző chipet „futtathatsz" egyszerre, amennyi az INT képességed.

Példa: a karakterem INT képessége 7-es. Ez azt jelenti, hogy maximum hét különböző programchipet működtethetek egyszerre; mondjuk bechippezhetem magam Karate, AV-4 Pilóta, Pisztolyok, Puskák, AV-4-es Javítása, Hangszer és Szakértelem: az 1960-as évek Rockslágerei képzettségekre. Más chipeket addig nem használhatok, amíg el nem távolítom valamelyiket a meglevő hét közül.

„A chipek nem rosszak, de nem érnek fel az igazi képzettségekkel. Rájössz majd, amikor először akadsz össze egy profival. Te szépen átmész a rutin dolgokon, de ő improvizálni is tud majd, amikor te nem."
– Morgan Blackhand

Chipekkel akkor juthatsz új képzettségek birtokába, amikor csak akarod. A probléma mindössze annyi, hogy a chipware sok pénzbe kerül, és csak a képzettség legalacsonyabb szintjeinek elsajátítására nyújt lehetőséget (+1-től +3-ig). A továbbfejlődéshez magasabb szintre épített, speciális tervezésű chipet kell szerezned (nem lesz könnyű feladat). Ezzel szemben a természetesen szerzett képzettségek gyakorlással is fejleszthetőek, és növelésük a ráfordított időn kívül semmibe sem kerül.

A másik probléma a chipekkel, hogy a természetes képzettségekkel ellentétben tanulással sem fejleszteted őket. Ha *Karate* +2-re vagy chippezve, életed végéig megrekedsz ezen a szinten, függetlenül attól, mennyi verekedésbe keveredtél. A természetes és chipware képzettségek nem adódnak össze; a +2-es *Karate* chipből és a +5-ös *Karate* képzettségből nem lesz +7. Ilyen esetben a programozott ingerek mindig elnyomják a természetes beidegződéseket; azaz a felhasználó hagyományosan szerzett képzettsége a chipware szintjére csökken.

A chipek akkor a leghasznosabbak, amikor hirtelen sok mindent kellene elsajátítanod, de nem túl alaposan. Chipekkel korlátozott képességű harcművésszé, pilótává, sofőrré, céllövővé válhatsz. Valamivel többet konyíthatsz a dologhoz, mint korábban, de közel sem annyit, mintha előkapnád a szakkönyveket és alaposan áttanulmányoznád a témát.

Reflex (APTR) chipek: Csak Reflex-alapú képzettségekre használhatóak, például fegyveres vagy pusztakezes harc elsajátítására. Ezek a chipek nagysebességű TRC visszacsatolásos technológiával készülnek – meghatározott neurális jelsorozatokat rögzítenek egy személyből, aztán ezzel a felvétellel különféle izomreakciókat keltenek egy másik személyben. Elméletileg lehetővé teszik, hogy a legutolsó csóró is egy karatebajnok képzettségével, Wyatt Earp céllövő tudományával és egy olimpiai atléta reflexeivel rendelkezhessen. Valójában a programozás viszonylag alacsony szintre korlátozza a chippel elsajátítható tudást (+1 és +3 között).

A Reflex-chipeket hozzá kell igazítani a testedhez, illetve rá kell hangolni bizonyos neurális és izomzati sémákra (végül is elképzelhető, hogy a chip sémáját szolgáltató karatebajnok 175cm magas volt, te pedig 195cm vagy). A képzettség használatának gyakorlása közben a chip mintát vesz a beérkező ingerekből és „megtanulja" a testmozgásodat. Ezt a chipware tökéletes működéséhez szükséges folyamatot „bechippezésnek" hívják.

A bechippezés két teljes nap gyakorlást igényel a chip minden szintjéért. Például, ha *Harcművészet* +3-at raktak a fejedbe, akkor hat nap gyakorlásra lesz szükséged a chip tökéletes működéséhez. Ha mindössze két napot gyakorolsz, a chip csak +1-es szinten fog működni – még két nap gyakorlás és máris +2-re növekedett.

Memória (MRAM) chipek: Ezek a chipek kizárólag információ rögzítésére alkalmasak, általában egy specifikus témakör nyers adatainak tárolására használják őket. A memória chipek ugyanúgy működnek, mint a hasonló elnevezésű képzettségek (+1-től +3-as szintig) és ugyanazokhoz a statisztikákhoz kapcsolódnak (például az *AV-4 Javítása* a TECH-hez tartozik, a *Nyelvismeret* chip pedig az

CHIPEK ÉS ÁRAK

Típus	*Árak szintenként*
VONZ (MRAM)	
Testápolás	100
Öltözködés és Divat	100
FIZ (APTR)	
Úszás	100
INT (MRAM)	
Könyvelés	150
Antropológia	150
Biológia	150
Botanika	150
Kémia	150
Műveltség	200
Szakértelem (választott téma)	Játékvez. dönt
Geológia	150
Történelem	150
Nyelvismeret (választott)	200
Matematika	200
Fizika	200
Programozás	300
Tőzsdézés	300
Túlélés	200
Zoológia	150
Daytimer Chip	100
REF (APTR)	
Íjászat	300
Tánc	150
Vezetés	150
Vívás	300
Pisztolyok	300
Nehézfegyverek	400
Harcművészet (választott)	350
Közelharc	150
Motorbicikli	150
Munkagépek kezelése	200
Pilóta (Gyro)	300
Pilóta (merevszárnyú)	300
Pilóta (vitorlázók/ballonok)	300
Pilóta (VTOL)	350
Puskák	300
Géppisztolyok	300
TECH (APTR)	
Aero Tech	250
AV Tech	300
Barkácsolás	200
Kriog.tartály Működtetése	150
Cyberdeck tervezése	200
Cyber Tech	300
Robbantás	300
Álcázás	150
Elektronika	150
Biztonságtechnika	200
Elsősegély	150
Hamisítás	200
Gyro Tech	300
Gyógyszerészet	200
Zárnyitás	150
Zsebmetszés	150
Hangszer	150
Fegyverismeret	200



INT-hez). Az MRAM chipeknek nincs „bechipezési" idejük.

Chipware aljzat: kizárólag chipek behelyezésére alkalmas kisméretű aljzat (lásd fönt). Amíg az interface aljzatokat más dolgok vezérlésére is használhatod (például fegyverekére vagy járművekre), addig a chipware aljzattal csak MRAM és APTR chipekben tárolt információhoz juthatsz hozzá. Az aljzat tíz chip befogadására képes.

Implantok

Az implantok olyan hasznos apróságok, amiket azért rakatsz magadba, hogy megkönnyítsék az életedet (illetve a megélhetésedet); olyan cuccok, amiket nem kaphatsz meg a Szervbankokban, vagy, amelyekre egy különleges melóhoz lehet szükséged. Megjegyzés: a mozgásérzékelők, sugárzásmérők és vegyelemzők 360°-os rendszerek. A radarok és szonárok 180°-os rendszerek.

Nazális szűrők: +4-gyel növelik a mérgek, altatószerek vagy egyéb belélegezhető toxinok elleni Mentődobást.

Kopoltyú implant: Használója viszonylag tisztának mondható víz belélegzésére képes 4 órán keresztül (mentődobást kell dobni ha a víz szennyezett vagy mérgező vegyületeket tartalmaz).

Független levegőforrás: Szivacsos szerkezetű, oxigéntároló habbal feltöltött kisméretű mesterséges szerv. A tüdő alsó részébe ültetik; segítségével a karakter mozdulatlanul maximum 25 percig, aktívan pedig max. 10 percig képes visszatartani a lélegzetét.

Mr. Studd szexuális implant: Egész éjjel, minden éjjel és a csajod sosem jön rá. Használd a fantáziádat és adj +1-et a Csábítás dobásaidhoz. A női szakasz részére *Midnight Lady* verzióban is beszerezhető.

Fogamzásgátló implant: A bal hónalj alá ültetik, öt éven át 98%-os védettséget biztosít. Mindkét nem számára elérhető.

Szubdermális zseb: 5x10cm-es bőr alá rejtett műanyag zseb, nyomásérzékelő zárral. Futároknak különösen hasznos lehet. Felfedezéséhez NEHÉZ Éberség dobás szükséges.

Adrenalintermelő: Parancsra adrenalin hormonokat termelő mesterséges mirigy. Naponta háromszor, 1K6+2 két fordulóra, +1 ponttal növeli a REF képességet.

Szubdermális páncél: Bőr alá ültetett ballisztikus/hálószerkezetű műanyag páncél. A szubdermális páncél kiszúrásához NEHÉZ Éberség dobásra van szükség. A szubdermális páncél csak a törzset védi.

Mozgásérzékelő: 20x20m-es négyzeten belül, 70% hatékonysággal szeizmikus mozgásokat érzékel (irányt és erősséget). Tenyérbe vagy sarokba ültethető.

Digitális felvevő: Beültetett mikrofonokon, digitális felvevő csatlakozásokon, digitális kamerákon vagy egyszerre mindhármon keresztül felvételek rögzítésére képes. A készüléket egy szubdermális zsebben helyezik el, a hozzávaló chipekre maximum 2 órányi információ rögzíthető.

Audio/Video kazettás felvevő: Ez a mikrokazettákkal működő készülék beépített mikrofonokon, videokamerákon vagy digitális felvevő csatlakozásokon keresztül felvételek rögzítésére képes. A könnyebb használhatóság érdekében egy szubdermális zsebben helyezik el. Minden kazetta 2 órányi anyag tárolására képes.

Radarszenzor: Vállba ültetett, 100m hatósugarú radar, jelsugárzóval a koponyában. Az implant látható dudort képez a homlokon.

Szonár implant: Koponyába ültetett 50m hatósugarú szonár.

Sugárzásmérő: 10m hatósugarú, 80%-os hatékonyság. Bármelyik testtájon – masztoid csontba ültetett csipogóval – elhelyezhető.

Vegyelemző: A felhasználó módosított orrürege analizálja és kémiai komponensekre bontja le a szagokat. Az eredmény LCD kijelzőn, Biomonitoron vagy Times Square opcióval rendelkező cyberoptikán jeleníthető meg.

Hangszintetizáló: Lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy az implant memória chipjében korábban rögzített bármilyen hangot vagy hangszínt utánozzon. A chip maximum 10 „hang" tárolására képes. Ez a rendszer +4-gyel növeli az Álcázás dobásokat (most már pontosan olyan a hangod, mint az imitált személyé).

AudioVox: Ezzel a rendszerrel a hangtónus, a hangerő és a hangszín minősége szabályozható egy szintetizátor precizitásával. Különleges effektek (pl. visszhang, tremolo, kórus), programozott hangerőszabályozás és vokális késleltetés (hogy önmagaddal együtt énekelhess) szintén lehetséges. Az AudioVox +2-vel növel bármilyen vokális Előadókészség dobást.

Bioware

Ebbe a kategóriába tartozik minden biológiai vonalon kifejlesztett alacsony anyagigényű technológia.

A legtöbb bioware létrehozásához *nanotechnológiát* használnak; mikrobányi méretű, apró gépezeteket, melyek sejtszinten képesek sebészeti beavatkozásokra. A „nanoidokat" a befolyásolni kívánt területre fecskendezik be a feladatuk végrehajtásához szükséges nyersanyagokkal együtt (például hosszúláncú polimereket, amelyből egy Bőrátszövésnek nevezett szubdermális páncélt formázhatnak). A nanoidok szép csendben végzik a munkájukat, a test hője és tápláló vegyületei hajtják őket, megerősítik az izmokat, és megváltoztatják a test vegyi működését.

Átoltott izmok: Ezzel az eljárással sejtkádakban növesztett izomszövetet ültetnek a sajátod helyére. A módosítással maximum 2 ponttal növelheted a FIZ képességedet, pontonként 1000 euróért. A növekedés összeadódik az Izmok/Csontok átszövésével.

Izmok és Csontok átszövése: Ez a *virális transzformációnak* is nevezett fejlesztés kétféle típusú nanoidot igényel. Az első szintetikus izomrostokkal szövi át a természetes izmokat, kötöttebbé teszi és megerősíti őket. A második típus a csontok felszínét szövi át fém- és műanyagszálak laza szövedékével, rugalmasabbá és erősebbé teszi őket.

„Szóval fogom magam, bemegyek a klinikára a kezelésre. Kapok egy intravénásat a karomba, meg egy csomó szörnyű löttyöt itatnak velem. Eltelik egy hét. A dokkban melózok, amikor az egyik konténer elszabadul és maga alá temeti a művezetőt. Odasétálok, megragadom és leemelem róla. Ja haver, vagy egy negyed tonnát. Francba is, ez a nanotech félelmetes dolog!"

Végeredményként +2-vel növekszik a karakter FIZ képessége. A növekedés a karakter erejében és a fizikai károsodás elnyelésében egyaránt jelentkezik. A változás gyakorlatilag észlelhetetlen és két hétre van szükség lefolyásához (a FIZ hetente 1 pontot növekszik).

Bőrátszövés: Ez a fejlesztés nanoidok segítségével a bőr felső három rétegét szövi át sűrű polimer-szálakkal. A végeredmény, hogy a csupasz bőr 12 SFÉ-s könnyű páncéllá változik. A változás viszonylag diszkrétnek mondható (NEHÉZ Éberség dobás kell a kiszúrásához) és körülbelül két hetet vesz igénybe (6 SFÉ-vel növekszik hetente). Tapintásra gumiszerűnek tűnik.

Megerősített antitestek: Ezek a módosított antitestek a legerősebb vírusokkal is képesek felvenni a harcot. A játék szabályai szerint megduplázzák a gyógyulás sebességét.

Toxinsemlegesítők: Ezek a nanoidok megkötik a testbe került toxinokat és mérgeket. A fejlesztés +4-gyel növeli a méreg elleni mentődobásokat.

Sebésznanoidok: Sebészeti beavatkozásokra adaptált mikroszkópikus gépezetecskék. Elzárják a megsérült véredényeket, károsodott szöveteket, porc- és csontsérüléseket javítanak ki polimer-szálakkal, mikroöltésekkel. Ez a fejlesztés megduplázza a gyógyulás sebességét.

„Ripperek. Vámpírok. Bőrátültetések. Néha hajlamos vagyok azt hinni, hogy demográfiai robbanásunk van farkasemberekből...”

– „Strawberry” Morressey hadnagy, NCPD

„Farkasemberek. Azannyát, micsoda baró ötlet! Gondolkoznom kéne rajta...”

– Ripperjack

Cyberfegyverek

Az illegális fejlesztések top-listáját a cyberfegyverek vezetik; rejtett gyilkolószerszámok, melyeket a bőröd alá temetve hordhatsz mindaddig, amíg haza nem vágsz velük valakit. A cyberfegyverek a szabadpiacon nem beszerezhetőek (vámpírok és pengekörmök számítanak az egyedüli kivételnek), felhajtásukhoz rendszerint el kell menned a helyi Harcizónába vagy Gettónegyedbe, találni egy Fixert és csomó eurót leszurkolni rosszarcú, alattomos és erőszakos embereknek, akik más esetben csak szervbank-pótléknak néznének téged.

A boostereket persze úgy vonzzák a cyberfegyverek, mint a dög a legyet.

Pengekörmök: Beültetett fém- vagy karbonszálas körmök. Az anyag hihetetlen élessége legalább olyan halálossá teszi őket, mintha borotvapengék lennének (1K6/2 sebzés kezenként). A pengekörmök csak keresztben vágnak; használójuk tehát csak hasíthat, de nem téphet velük. Legtöbben lakkozzák a pengekörmeiket, hogy megkülönböztethetetlenné tegyék őket a normális körmöktől (a lakk nincs hatással az élességre). Nem minősülnek halálos (és egyúttal illegális) cybernek, bármelyik helyi klinikán megvásárolhatóak.

Agyarak (Vámpír): Beültetett karbonszálas- vagy szuperkrómozott fémagyarak. Egy teljes készletet berakathatsz a pofádba (Cápavigyor, 1D6/2 sebzés) vagy csak szemfogakat (1K6/3 sebzés). Ezek a fejlesztések a „dekoratív” (nem illegális) kategóriába esnek, és bármelyik helyi klinikán megvásárolhatóak. Az eredeti ár duplájáért a vámpírok méreginjektorokkal is kibővíthetőek (ez viszont már illegális cyberware-nek számít).

Ripperek: A pengekörmök hosszabb, súlyosabb változatai (1K6+3 sebzés kezenként). Az ujjak első két percét műanyag- és fémtokokkal pótolják, melyek három hüvelyk hosszú karbonszálas pengéket rejtenek. A ripperek a kéz macskaszerű karommá feszítésével tolhatóak ki. A legtöbben műkörmöket hordanak a rippereiken, hogy jobban elrejtsék azokat a kíváncsi tekintet elől (NEHÉZ dobás). Illegális cybertechnek számítanak és nem szerezhetőek be az átlagos, útszéli klinikákon. Minden irányban képesek vágni és páncéltörő-hatás (AP) tekintetében vágófegyvernek számítanak.

Wolverek: A leghosszabb és leghalálosabb beültetett pengéket az alkarban és a kézfejben helyezik el. Amikor a kezet ökölbe szorítják, harminc centi hosszú, vékony, háromszögletű pengék csusszannak elő és rögzülnek. Egészen az izmok ellazulásáig így is maradnak. A sebzés 3K6/kéz. Páncéltörő-hatás (AP) tekintetében vágófegyvernek számítanak.

Implant bütykök: A megerősített bütyökcsontok egy boxer zúzó erejét kölcsönzik az ökölnek (1K6+2 sebzés). Illegális cybertechnek minősülnek és nem szerezhetőek be az átlagos útszéli klinikákon.

Slice N' Dice: Az egyik ujjpercet mono-szálas drótot tartalmazó orsóval pótolják, a felcsévélhető drót végén egy hamis köröm szolgál nehezéknek, hogy lendületet adjon a pörgetéshez. A monomolekuláris drót szinte bármilyen organikus eredetű anyagon és a legtöbb műanyagon képes átvágni magát. Használható garottnak, vágószerszámnak vagy borotvakorbácsnak. Illegális cybertechnek minősül és nem szerezhető be az átlagos zugklinikákon.

Cybersnake: A *Hardwired* kiegészítőben található cybersnake egyszerűbb változata. Ez a változat sokkal kevésbé tagoltabb és kizárólag csak sújtani lehet vele. A támadás hatótávolsága 1m és a sebzés 1K6 találatonként. A cybersnake bármelyik 1 hüvelyk vagy annál szélesebb testnyílásban elhelyezhető vagy egy speciális szerelvénnyel a vállba ültethető.

Cyberoptikák

A normális szemek pótlására szolgáló cyberoptikák a digitális processzorok és kamerák fejlődésének köszönhetően jöttek létre. A kibernetikus látószervekkel pontosan úgy látsz, mint eddig, csak éppen jobban. A színek elevenebbek, a körvonalak élesebbek. És ez még csak a kezdet.

Fekete-fehérben akarod látni a világot, mint egy '30-as évekbeli filmben? Semmi akadálya. Teleszkópos vagy mikroszkópos látást akarsz? Opcionális. Infravörös és éjjellátó legyen? Profi Szólóknál standard felszerelésnek számít.

A cyberoptikák megtévesztésig hasonlíthatnak a normális szemekre, bár divatos írisz színek széles választéka áll a rendelkezésedre (a borostyán, a fehér, a burgundivörös és az ibolya rendkívül népszerű). Némelyik változat teljesen áttetsző, csillámok vagy fények kavarognak benne. Másokat szuperkrómmal látnak el, hogy „cyberesebben” mutassanak. Megint más modellek mentális parancsra színt váltanak, vagy alkalmazkodnak viselőjük ruházatához és környezetéhez. Néhánynál még apró dizájner feliratok is helyet kaptak az írisz körül. A kamerákkal vagy fegyverekkel felszerelt cyberoptikákat általában elölről töltik, az írisz felnyílik, amikor a szemet megnyomják. A cyberoptikák maximum 4 opció befogadására képesek.

„Ellátok mérföldekre és mérföldekre és mérföldekre és mérföldekre és mérföldekre...”

– The Who

„Ha hallhatsz... Láthatsz... Ha megérinthetsz... Megölhetsz...”

– Sarah O'Connor Intelmek Tommy-nak, 2019

Színváltoztató: Ezek a cyberoptikák parancsra képesek színt vagy íriszmintázatot váltani. A teljes színváltoztatás nagyjából egy percet vesz igénybe. Tükröző, átlátszó, csillámló vagy világító modellek szintén beszerezhetőek.

Infravörös: Képpé alakítja a hőkisugárzásokat, használója teljes sötétségben is láthat vele.

Times Square Marquee: Vörösbetűs, szöveges üzenőképernyő jeleníthető meg a látótér felső peremén. Software chip állapotjelzőhöz vagy rádióhoz is csatlakoztatható.

„Az a legrosszabb a cyberaudióban, hogy olyasmit is hallasz, amit inkább nem szeretnél. Amióta megkaptam a Kiroshi-jaimat, sokkal cinikusabb vagyok.”

– Kestral

Célkereső: Mentális parancsra irányzékot vetít a látómezőbe. A célkereső meghatározza a specifikus tárgyak távolságát, méretét, mozgásuk sebességét és irányát, különféle típusú szálkereszteket igazít különféle lőfegyverekhez. Smart-fegyverhez csatlakoztatva a célkereső összehangolja magát a fegyver szenzoraiból érkező jelekkel, aztán felvillan egy „készen” szignál amikor befogta a célpontot (+2 bonusz). Önmagában ez az opció csak +1-gyel növeli a fegyveres támadásokat.

Fénykompenzáló: Az automatikus szűrőrendszer kompenzálja az éles napfényt, felvillanásokat, semlegesíti a stroboszkópok, fénygránátok és nagyteljesítményű fényszórók hatásait. Nincs szükséged többé napszemüvegre.

Éjjellátó: Felerősíti a nagyon gyenge hold- és csillagfényt (vagy akár a távoli utcalámpák fényét), használója tisztán láthat gyengén megvilágított környezetben is.

Képerősítő: A magas felbontású grafikus megjelenítés lehetővé teszi, hogy a felhasználó tökéletesebb és finomabb képet kapjon. Aktiválásakor +2-vel növeli az Éberséget, a vizuális részletek nagyobb részletességgel figyelhetőek meg.

Termográf szenzor: A felhasználó tárgyak, emberek hőképét láthatja vele. A hidegebb területek sötétek vagy világoskék színűek, a melegebbek vörösek vagy narancsvörösek, a legforróbbak pedig sárgán vagy fehéren izzanak. Könnyű szerkezetű anyagokon keresztül hőforrások megkülönböztetésére vagy kibernetikák azonosítására használható (melyek valamivel mindig hidegebbek a normális testhőmérsékletnél). Gépeknél meg lehet határozni a működés idejét a hűtőanyagok mennyiségéből és hőmérsékletéből.

Tűvető: Egylövetű tűvető. Hatótávolság 1 m, PON +2. A méregtű lágy páncélokon 6-os SFÉ-ig automatikusan, 8-as SFÉ-ig 50% eséllyel képes áthatolni. Három opciót foglal.

Mikro-optika: Laboratóriumi mikroszkópnak megfelelő képességekkel rendelkezik, használója mikroszkópikus képeket láthat (pl. ujjlenyomatokat, karcolásokat zárakon stb).

Teleoptika: 20x-os nagyítású elektronikus távcső.

Ultraviola: Ez a rendszer ultraviola fénnyel megvilágított területen, sötétben is látást biztosít, illetve ultraviola fényben fluoreszkáló poranyagokat vagy vegyületeket érzékelhet. A megvilágításhoz (normál optikákkal nem észlelhető) ultraviola zseblámpa használható.

MikroVideo: Cyberoptikába szerelhető videokamera, amely beépített kazettára rögzíti a felvételeket (20 perc). A felvett anyag az interface aljzaton keresztül letölthető külső készülékekbe is. Két opciót foglal.

Digitális kamera: Ez a cyberoptikába szerelt fényképezőgép két opciót foglal. Maximum 20 kép tárolható a beépített digitális chipen, vagy interface kábelen keresztül letölthető egy külső felvevőbe vagy beépített tárolóeszközbe. Emellett még LCD kijelzőre is kivetíthető. Ha a chip megtelik, az újabb felvételek lassan letörlik a régieket.

Cyberaudio

A cyberaudio-rendszerek a hallóidegekhez és az agy beszédközpontjához csatlakoznak. Mindkét hallószervre kifejtik hatásukat, és a fejlesztéshez egy masztoid csontba ültetett szubvokalizáló mikrofon is hozzátartozik. Nincs látható külső változás, bár némelyik cyberpunk a külső fület mechanikus hangérzékelőkre cseréli le a maximális hatás érdekében.

Rádió: Miniatűr rádió adó-vevő. Általában a koponya tövébe ültetik és fogtöméseket használnak antennának. A fogak erős összekoccantásával aktiválható. Az üzeneteket szubvokalizálással küldöd (szájmozgás nélkül, halkan motyogsz). A vételt kétféleképpen oldották meg: 1) a vevőegység közvetlenül a koponyád masztoid csontját rezegteti, ennek köszönhetően halk, vékony hangot hallasz valahonnan a tarkód környékéről; vagy 2) hozzákötik egy cyberoptika Times Square opciójához, és a beérkező üzenetek vörös betűkkel villannak fel a látómeződ felső részében. A játék terminológiája szerint a fejlesztéssel 1 mérföld (1,6 km) távolságon belül bármilyen egyazon frekvencián

„Az egy dolog, hogy megérzed a félelem szagát az ellenfeled bőrén. De az már egy másik, hogy négyjegyű digitális kiírást kapsz a rettegéséről: hazugságainak és mentegetőzésének teljes spektrumát láthatod, miközben kétségbeesetten próbálja menteni az életét...”

– Morgan Blackhand

„A jövőben önmagad elől sem rejtőzhetsz el...”

– Lyle McClennan, Network 54

tartózkodó személlyel beszélhetsz. Ez persze azzal jár, hogy néha valaki más rádióüzeneteit is megkapod.

Telefonkapcsolat: Ez a tökéletesített rádiókapcsolatot biztosító implant közvetlenül a személyes celluláris telefonodhoz van „drótozva”. Gyakorlatban mindent megcsinálhatsz vele, amit a rádió opcióval, de a bekapcsolt telefonnak 3 méteren belül kell lennie hozzád, mégpedig tárcsázott állapotban. Általában elfoglalt üzletemberek használják, akik tárgyalás közben is válaszolni akarnak a hívásaikra. A telefonkapcsolat egyik legnagyobb előnye a hatótávolság – ahová a telefonod képes eljutni, oda te is. Akár még a Holdra is.

ECM kódoló: Ez az implant kódolóval egészíti ki az adó-vevő vagy audiorendszeredet, egyszóval az üzeneteket nem lehet lehallgatni. A játék terminológiája szerint minden rádió- vagy audiokapcsolaton keresztül bonyolított kommunikációt priváttá tesz, hacsak a lehallgató fél nem rendelkezik dekódoló felszereléssel és egy csomó szabadidővel.

Poloskadetektor: Ezt a mini-vevőkészüléket arra tervezték, hogy a különféle rádiópoloskák által sugárzott jeleket érzékelje. Az aktív lehallgató berendezések jelei halk, csipogó zajt keltenek a fejedben, és egyre erősödnek, ahogy közelebb kerülsz a poloskához. A játék szabályai szerint 60% eséllyel, 3 méteren belül minden poloskát érzékelsz (válassz ki hat számot, aztán dobj 1K10-zel). Szokásos cuccnak számít Cégeseknél, Fixereknél és Szólóknál.

WearMan: A masztoid csontba ültetett vibrációs ikerhangszórókkal koncertterem minőségű audiorendszert csinálnak a koponyádból. A fülcimpádba egy apró chiptartó kerül, melybe különféle zenechipeket rakhatsz (vagy közvetlenül az interface aljzataidhoz kötheted), mindegyiket fülbevaló formájúra mintázták. Mindegyik chip körülbelül 100 számot tartalmaz, a számok között a fülbevaló gyenge megszorításával válogathatsz. Ha a chipet eltávolítják, a WearMan automatikusan kikapcsol. A tini-csajok kedvence.

Halláserősítő: A rendszer a felhasználó hallását és hangfelismerő képességét növeli. +1-et adhatsz minden hallással kapcsolatos Éberség dobásodhoz.

Hangstressz analizáló: A rendszer úgy működik, mint egy hazugságvizsgáló, érzékeli a vokális alakzatokban és a hangszínben bekövetkező hirtelen változásokat, és összehasonlítja ezeket a korábban rögzített paraméterekkel. Előbb olyan szituációban kell használnod az analizátort, amikor a vallatandó személy nincs stressz hatása alatt. Minden ezt követő vizsgálatnál +2-vel növelheted az *Emberismeret* vagy *Vallatás* dobásaidat a kérdéses alanynál.

Hangszerkesztő: Ez a rendszer kellemetlen zajok kiszűrésére vagy egy bizonyos hang „felerősítésére” használható. A rendszer aktiválásával +2-vel növelhetsz bármilyen hallással kapcsolatos Éberség dobást. A hangszerkesztés a Halláserősítéssel és Kiterjesztett Hallástartománnyal együtt használható.

Kiterjesztett hallástartomány: Ez az alrendszerrel lehetővé teszi, hogy a felhasználó szubszonikus és szuperszonikus tartományban is érzékelje a hangokat.

Radardetektor: A rendszer hangosan csipogni kezd, ha radarhullámot érzékel. 40% eséllyel kiháromszögeli a forrását; amikor a sugár irányát sikerült meghatározni, a csipogás folyamatos jellé erősödik.

Nyomkövető: Ezzel az opcióval a karakter egy külső jeladót követhet. A hatótávolság 1km. A jel egyre erősödik, ahogy a felhasználó egyre közelebb kerül a célponthoz. A nyomkövetőhöz két körülbelül gombostű méretű és formájú jeladó tartozik. Az extra jeladók darabja 25eb.

Zártláncú rádió: Ezzel az opcióval 1 mérföldön belül zártláncú rádiókommunikáció folytatható, amíg a feleknek rálátása van egymásra, és nincs köztük valamilyen 1 lábnál vastagabb tereptárgy.

Szélessávú rádiószkenner: Ez az opció automatikusan letapogatja a gyakrabban használt rendőrségi, tűzoltó, mentő és Trauma Team kommunikációs sávokat. A felhasználó beállíthatja a szkennert egy kiválasztott csatornára, az elhangzó üzenetek pedig belső rádióra vagy a cyberoptikára továbbíthatóak (Times Square opció szükséges).

Mikro-felvevő csatlakozás: Bármi, amit a felhasználó hall, egy beépített vagy külső hangrögzítőbe (interface aljzatokon keresztül) letölthető.

Digitális felvevő csatlakozás: Bármi, amit a felhasználó hall, egy beépített mikrochipre rögzíthető (2 órányi anyag). A felvételek belső adathordozókba vagy interface aljzatokon keresztül külső tárolóeszközökbe is letölthetőek.

Zajtompító: A rendszer automatikusan lekompenzálja a káros zajokat, például a kábító-gránátok vagy szonikus fegyverek hanghatásait. A zajtompító opcióval felszerelt karakterek érzéketlenek az ilyen típusú támadásokra.

Cybervégtagok

Amikor az Utca embere cyborgokra gondol, valójában a mesterséges végtagok jutnak az eszébe először: kattogó, csillogó-villogó fémszerkezetek, drótok és mikrochip áramkörök. Ugyan a valódi karok, lábak és szervek sokkal olcsóbban növeszthetőek bio-tartályokban vagy pótolhatóak a szervbankokból, a mesterséges végtagok mégis változatlanul népszerűek a Cyberpunk jövőben. Krómozzák, szórópisztollyal festik, kivilágítják, felékszerezik és a legmenőbb cybertech divatot hajszolva néha még át is szabják őket.

A divatirányzat követelményeinek megfelelően a standard cybervégtagok alumínium és acél vázszerkezetre épülnek, a mozgást szintetikus myomar izomkötegek irányítják. A forgórészek rozsdamentes acélból készülnek. A cybervégtagot a csonkolt végtag köré ágyazott fém és műanyag bilincshez rögzítik, a vezérlőegységek pedig a végtag fölötti húsban elhelyezett speciális idegi interface modulba csatlakoznak. A bilincset általában a bicepsz/comb felső részénél vagy a könyök/térdnél helyezik el, de akár további karok is kapcsolhatók egy mesterséges vállszerelvényhez (lásd később).

Mítoszok Cybervégtagokról és Tulajdonságaik

Az a népszerű mítosz kering a cybervégtagokról, hogy használójuk mindenféle szuperhősies dolgokat képes művelni velük. Egy darabig ez igaz is; szilikonchipek és szintetikus izomrostok segítségével fokozott erőkifejtésre és sebességre alkalmas cybervégtagok fejleszthetőek ki. Nem találkozol viszont 200 mérföldes sebességgel rohangászó, puszta kézzel vasat gyúró vagy Volkswageneket ide-oda hajigáló emberekkel. Hogy miért nem emelgethetsz autókat és dönthetsz le falakat, mint a cyborgok a képregényekben? Egyszerűen a fiziológia miatt. A pótolt végtagnak összhangban kell működnie tested megmaradt „hús” részeivel. Hiába erősebb tízszer a karod, mint valaha, a cybervégtagot tartó váll- és hátizmaid nem azok – és sokkal hamarabb elszakadnak a mesterséges izmoknál. De azért a korlátokon belül, egy cyberrel felszerelt fickó néhány igazán meggyőző trükkre képes:

Zúzás: Már említettük, hogy egy cyberkar nem húsból és vérből, hanem mesterséges izomrostokból épül fel. Ezek a rostok sosem fáradnak el, érzéketlenek a fájdalomra és sokkal nagyobb erő kifejtésére képesek a normális izomszövetnél. Ettől képes a cyberkar félelmetes erővel megszorítani dolgokat. Minden cybervégtag könnyedén összezúzza a könnyűfémből, fából és műanyagból készült tárgyakat. Porrá tudják morzsolni az üveget és a műanyagot (de nem képesek széndarabokat gyémánttá préselni!). Harc közben a cyberkar szorítása 2k6-ot sebez.

Fájdalom: A cybervégtagok sosem fáradnak el, viselőjük korlátlan ideig képes például függeszkedni velük. Csak megpöccintesz egy mentális kapcsolót és máris kiiktattad a tapintás érzetét keltő szenzorokat, megszüntetetted a fájdalmat, megengedheted magadnak, hogy tomboló tűzfészkekbe nyúlkálj, folyékony nitrogénnel teli tartályokban kotorássz, és izzó piszkavasakat emelj fel a földről. A cybervégtagon keletkezett lőtt sérülések nem járnak fájdalommal; nem kell ájulás és sokk elleni mentődobást dobnod.

Sebzés: A cybervégtagok óriási mennyiségű sebzést képesek elviselni (és kiosztani), annyit, hogy a játék harcrendszerében gépezetekként kezeljük őket. Minden cybervégtag maximum 20 pont strukturális rongálódást (SSP) képes elviselni mielőtt használhatatlanná válna, és csak összesen 30 pont elszenvedése után semmisül meg. Ha a cyberkarral behúzol valakinek, 1K6-ot sebzel; legyen a célpont fal, autó vagy valakinek a feje. A rúgás 2K6-ot sebez.

Ugrás: A cyberlábak szintetikus izomkötegekkel támogatott pisztonokkal és mikroszervókkal működnek. Ha egy párod van belőlük, óriásiakat ugorhatsz. A két cyberlábbal felszerelt karakterek magasugrásnál 6 métert, távolugrásnál maximum 8 métert képesek teljesíteni.

Opciók

Ezekkel a dolgokkal lehet növelni az egyszerű cybervégtag erejét, sebzésfelfogó képességét vagy flexibilitását. Említést érdemel a fejlesztések közül, hogy a mesterséges vállforgókra derékmagasságban extra karok szerelhetőek fel. A cybervégtagok maximum 4 opció befogadására képesek. A kéz- vagy lábfej egy opciónak számít. (A cybervégtagok standard kéz- és lábmodullal együtt készülnek.)

„Szóval elrugaszkodtam a tetőről és átugrottam a két ház közötti hasadékot. Hoppá! Amikor a túloldalon földet érek, a jobb cyberlábam áttöri az olcsó betont. Megragadok egy nagy csövet, nehogy elzakózzak, erre a cyberkezem fémkonfettivé zúzza... Valahogy nem az én estém volt...”

– Ripperjack

„Két opcionális kéz, az egyik szerszámos modell. Cybermodem a bicepszben, 9mm-es beépített fegyverrel. A fickó bal karja úgy néz ki, mint egy kicseszett svájci bicska..."

„Pofa be Ripper, segíts inkább kirámolni a holttestet."

– Ripperjack

Gyorscserélő szerelvény: Szerszámok nélkül is lehetővé teszi a cybervégtagok cserélését. A végtag egy rögzítő pöcök megnyomásával és a bajonettzár balra csavarásával eltávolítható. Gyorscserélő szerelvények a csukló- és bokaízületekre is szerelhetőek, ami különböző típusú kezek vagy lábfejek használatát is lehetővé teszi. A teljes EV kiszámolásához átlagold a szerelvénnyel együtt használt összes opció EV-jét, aztán az így kapott értéket **duplázd** meg.

Hidraulikus faltörő: Gyakori szovjet cyberwear. A hidraulikus végtag masszívabb és nehezebb a myomar rostokkal mozgatottnál (senkit sem lehet átverni vele, hiába burkolják RealSkinn-nel), viszont több rongálódást képes elviselni (30 SSP-nél lesz használhatatlan, 40-nél semmisül meg). A végtag ereje szintén növekszik (3x-os sebzés zúzásra, csapásra és rúgásra).

Megerősített myomar izomzat: Ezek a végtagok erősebbek (2x-es sebzés) és állóképesebbek (+5 SSP) az átlagosnál. Az ugrások távolsága 50%-kal növekszik.

Megerősített izületek: A rozsdamentes acél alkatrészeket titániumra cserélik; a cybervégtag SSP-je +5-tel növekszik.

Mesterséges vállszerelvény: A felhasználó hátára erősített vázra forgócsuklós ízületek rögzíthetőek. Derékmagasságban két extra kar szerelhető fel. A vállszerelvény 25 SSP-vel rendelkezik.

Mikrohullámú és EMP árnyékolás: Megvédi a végtagot az elektromágneses impulzusoktól és a mikrohullámú fegyverekkel végrehajtott támadásoktól. Az árnyékolás bármilyen borítás alá és attól függetlenül is bármilyen típusú végtagon elhelyezhető; de mindenképpen egy opciót igényel.

Borítás: Mivel minden cybervégtag burkolat vagy borítás nélkül készül, többféle lehetőség nyílik a befedésükre. A legolcsóbb módszer a különféle színekben beszerezhető, festett ábrákkal díszíthető plasztik burkolat vagy a beágyazott fényforrásokkal és holográfiával ellátható átlátszó borítás. A műanyag borítás krómozható (népszerű választás) és aranyra, kékre, zöldre, vörösre vagy ezüstre színezett fémes bőrréteggel vonható be. A legdrágább opció a RealSkinn, egy hajlékony műanyagfajta, amely rendkívül hasonlít az igazi bőrre; pórusok, szőrszálak, apró hegek és elváltozások vannak rajta, 75% eséllyel elmegy „hús" végtagnak, kivéve, ha tüzetesen megvizsgálják.

Borítás helyett a cybervégtag kevlárral vagy más ballisztikus műanyagokkal páncélozható. A páncélburkolat 20-as SFÉ-vel rendelkezik. A páncélozott végtagok nem krómozhatóak vagy burkolhatóak egyéb anyagokkal.

Kéz- és Lábfejek

A közönséges cybervégtaghoz nem tartozik kéz vagy lábfej; általában külön vásárolják meg őket, hogy használójuk tetszés szerint módosíthassa a végtagot. Ezeknek a részeknek a cseréje néhány rögzítő zár kioldásából és az új kéz vagy láb (kb. 4 forduló alatt) felrakásából áll.

Nem, nem rakhatod a kezeket a lábfejek helyére és fordítva. Vedd elő a jobbik eszed!

Standard kéz: Felépítésében megegyezik a normál kézfejjel; négy ujj és egy hüvelykujj. A kéz felülete burkolható, szuperkrómozható vagy páncélozható.

Ripper: Ripper-pengékkel felszerelt normál kézfej.

Kalapácskéz: A titániumacélból készített kézben egy légkalapácshoz hasonló faltörő-mechanizmust helyeztek el, amelyet egy erős robbanótöltet működtetet. Amikor behúzol egyet valakinek, a töltet elsül, és hihetelen erővel/sebességgel löki előre az öklöt (1K10 sebzés). Egy nyílás a kéz tetején kidobja az üres hüvelyt és nyitva marad, hogy új kerülhessen bele (a töltetek darabja 3eb).

Fűrész: A kéz visszahúzásával egy mono-drótokat forgató kisméretű titániumagy fedhető fel. A nagysebességű „sövénynyíró" úgy zabálja át a magát a legtöbb anyagon, mint kés a vajon. A sebzés 2K6+2, lágy páncélok 2 pontot vesztenek találatonként.

Szerszámos kéz: A kéz négy ujja apró mikroszerszámokat rejt: 1) cserélhető fejű csavarhúzó, 2) állítható csavarkulcs, 3) elemes forrasztópáka, 4) állítható csőkulcs. A tenyér megedzett alsó része kalapácsként használható.

Csáklya: A kéz hátrafelé is hajtható ujjaival ötágú hajítócsáklya hozható létre. A kis orsó a csuklóban 30 méter kiváló minőségű, 100kg teherbírású, szupererős drótkötelet tartalmaz.

Teleszkópos kéz: A kéz egy teleszkópos szerelvényről max. 1m távolságra kinyújtható. Teherbírása 100kg.

Ököltüske: Titániumacél ököltüske tolható elő a kézfejen keresztül. Mérgezhető és mászásnál is hasznos lehet. Sebzése 1K6+3 AP.

Moduláris kéz: A kéz 1) gyógyszer-injektort, 2) ujjból kihúzható 1m hosszú garrott huzalt, 3) egyhüvelykes mono-molekuláris pengét, 4) és egy álkulcsot tartalmaz. A tenyérben egy 5x5cm-es tárolórekesz található.

Lábkarmok: A láb keskeny, pengekörmökhöz hasonló karmokat tud ereszteni (sebzés 1K6). Páncéltörő-hatás (AP) tekintetében vágófegyverként kezelendő.

Szerszámos láb: A láb ujjai a következő szerszámokat tartalmazzák 1) cserélhető fejű csavarhúzó, 2) állítható csavarkulcs, 3) elemes forrasztópáka, 4) állítható csőkulcs, 5) drótvágó.

Úszóhártyás láb: Vékony háló nyitható ki a láb mindkét oldalán, akárcsak a lábujjak között. Dupla úszási sebesség, +3 az Úszás képzettségre.

Mászóláb: A kinyújtható lábujjak képesek egy 5cm átmérőjű rudat megragadni. A talpat gumiszerű tapadóanyaggal vonták be. +2 mászásra.

Saroktüske: Hat hüvelyk hosszú tüske csúszik elő a cyberláb sarkából, halálos rúgások végrehajtására alkalmas (2K6 AP sebzés). Mászáshoz is használható.

Beépítések

Ezeket az opciókat meghatározott feladatok végrehajtására építik a cybervégtagokba. Akárcsak a cyberfegyverek többségénél, itt is a maximális elrejthetőség volt a fő szempont. 60% eséllyel észrevételenek maradnak egy átlagos átvizsgálásnál, ha RealSkinn vagy más megfelelően realisztikus borítással rendelkeznek.

Cybermodem: Az opció lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy egy kisméretű (és méregdrága) cybermodemet cipeljen állandóan magával. A modem DataTerm infopultba, komputerbe vagy egyéb telekommunikációs vonalba csatlakoztatva használható. Az energiát (1 óra alatt) feltölthető telepek (max. 3 óra élettartam) vagy egy külső hálózati kábel szolgáltatja. A programchipek a végtag erre kiképzett nyílásán keresztül cserélhetőek. A cybermodem közvetlenül a felhasználó idegrendszerébe van drótozva, és nem igényel külső interface csatlakozót.

Celluláris Cybermodem: Ezzel a nagyon-nagyon drága cybermodemmel a Konzolcowboy közvetlen telekommunikációs kapcsolat nélkül is a Hálózatba csatlakozhat. A „CellCyb" csak a nagyobb városokban használható (100 000-nél magasabb populációjú városokban), ahol a cell hálózatot megfelelően kiépítették. Ha mozgó járműből használják, fordulónként 25% eséllyel a kapcsolat megszakad, és csak a következő fordulóban állítható vissza.

Digitális felvevő: A készülék belső mikrofonokon, digitális felvevő-csatlakozásokon, digitális kamerákon vagy egyszerre mindhármon keresztül képes felvételek rögzítésére.

Audio/Video kazettás felvevő: A készülék mikrokazettákkal működik, beültetett mikrofonokon, videokamerákon vagy digitális felvevő-csatlakozásokon keresztül képes felvételek rögzítésére.

Rejtett tárolórekesz: 5x5x15cm-es zárható tárolórekesz.

MiniCam: Felkarból előtolható apró digitális fényképezőgép. A 20 kép tárolására alkalmas chipek könnyen cserélhetőek.

MiniVid: Minikazettás pop-up (előtolható) videokamera, 4 órányi anyag rögzítésére képes.

Rejtett fegyvertok: Csak lábba szerelhető. A tárolórekesz egy darab automata pisztoly és 1 tartalék tár tárolására alkalmas. Az elrejthető fegyver méretét a végtag mérete határozza meg (a FIZ-től függ).

N. Gyengétől a Gyengéig .....Könnyű Pisztoly
Átlagostól az Erős Fizikumig .Közepes Pisztoly
Nagyon Erős .....Nehéz Pisztoly
Nagyon Erős .....Összecsukható Smasszerpuska (kétlövetű, 1/2 lőtávolság)

LCD Kijelző: Ez az 5x10cm-es TV képernyő színes és grafikus képek megjelenítésére alkalmas. Normális esetben átlátszó képernyővédővel van lefedve. A képek digitális felvevőből, minivideókból, minikamerákból és cyberoptikákból közvetíthetőek. Egy AUX nyíláson kivezethető kábellel bármilyen standard interface aljzathoz hozzácsatlakoztatható, ezáltal mások cyberoptikáján vagy felvevőjén keresztül érkező képanyag közvetítésre is jó.

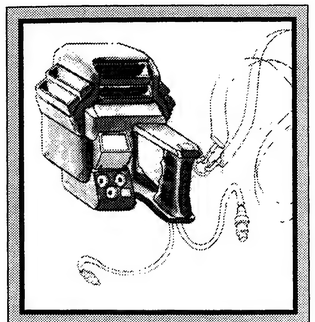
Tech-szkenner: Ez a készülék a legtöbb jármű diagnosztizáló rendszeréhez, illetve más készülékekhez és személyi elektronikákhoz is csatlakoztatható. 60%-os megbízhatósággal képes a meghibásodás lokalizálására és ez esetben tanácsot is ad annak elhárítására. Sikeres dobásnál, a kijavításhoz szükséges nehézségi fokozat értéke –3 ponttal csökkenthető (már tudod a hiba okát, csak ki kell javítanod).

Cybervégtagokba építhető fegyverek

A cybervégtagok másik előnyös tulajdonsága, hogy vázszerkezetükben fegyvereket is elhelyezhetünk. A legtöbb cyberfegyver tervezésénél inkább az elrejthetőség és álcázhatóság játszotta a főszerepet, mintsem a nyers tűzerő. 60%-ban észrevételenek, ha RealSkinn vagy más megfelelő borítással látják el őket. A fegyverek a következőek:

Popup-fegyver: A standard automata lőfegyverek cyberkarba rejthető változatai. A zárszerkezet egy ún. „pop-up" (végtagból előtolható) szerelvényben van elhelyezve, amely alaphelyzetben nem látszik. Ezért mindig előbb szabaddá kell tenned a karod, amikor használod. A tárakat oldalról helyezik bele; a popup-fegyverek kizárólag hüvelynélküli lőszerekkel működnek. A cyberkar mérete (a FIZ-től függ) korlátozza a felszerelhető fegyver méretét (hasonlóan a rejtett fegyvertokhoz). Megjegyzés: bármelyik megfelelő méretű pisztolyt kiválaszthatod a felszerelésekkel foglalkozó fejezetből. Ebből a szempontból a Könnyű Géppisztoly Közepes Pisztolynak, a Közepes Géppisztoly pedig Nehéz Pisztolynak felel meg.

Lángszóró: Kisméretű, 1 méteres hatótávolságú nagynyomású lángvető, 4 lövésre elegendő üzemanyaggal. Sebzése 2K6 az első körben, aztán még két körig 1K6/2. A lágy páncélok 2 pontot vesztenek találatonként.



BEÉPÍTHETŐ FEGYVEREK MÉRETEI

N.Gyengétől a Gyenge Fizikumig:
Csak Könnyű Pisztolyok

Átlagostól az Erős Fizikumig:
Közepes Pisztoly vagy Könnyű Géppisztoly

Nagyon Erős:
Nehéz vagy Nagyon Nehéz Pisztoly, Közepes Géppisztoly vagy beépített Smasszerpuska (2 lövés, 1/2 lőtáv).

Mikrorakéta-vető: A rakétavető négy miniatűr rakétát tartalmaz (hőkövető robbanófejes gyro-lövedékek). Akárcsak a popup-fegyvert, a mikrorakétavetőt is a végtagban helyezik el, szükség esetén előtolható, és két rakéta indítására képes körönként. A rakéták önvezérlésűek (+2 PON) és egyetlen 90°-os vagy enyhébb irányváltoztatásra képesek, miáltal sarkok mögé is képesek követni a célt (ilyenkor 30% eséllyel elveszthetik a célpontot). A rakéták darabja 50eb. Sebzésük 4K6, hatótávolságuk 200m.

Gránátvető: Pop-up vázba szerelt, módosított gránátvetőről van szó. Egy darab gránát (bármilyen szokásos fajtát használhatsz) tárolható a csőben; kilövés után az újabb lövedék az előző helyére bepottyantható. Megjegyzés: a standard tárolórekeszben 2 gránát fér el.

Fegyversín és Csatlakozó: A cyberkar alsó részére, a cyberláb combszelvényének külső oldalára vagy vállra szerelt nagy teherbírású rögzítési pont. A fegyversínre standard lőfegyverek kívülre szerelhető változatai rögzíthetőek, a vezérlőkábelek a sín oldalában csatlakoznak. A szerelvény használata közben nem viselhetsz páncélt vagy ruházatot a végtagon. A következő fegyvereket rakhatod fel:

Gránátvető
Mikrorakéta-vető
Kívülre szerelhető automata pisztoly (mérete a FIZ-től függ)

2 Lövetű Mini-Lézer: Rövid, rendkívül erős impulzusok kibocsájtására képes mikrolézer (1 másodperces lövések, 3K6 sebzés). Lőtávolsága csapnivaló (10m) és az elektromos hálózatból történő újratöltéséhez 1 óra szükséges. Kiváló hatékonyságú, zajtalan fegyver a bérgyilkosságokhoz. PON +3.

Lineáris Vázak

A lineáris vázak az egzoszkeletonok 2020-as változatai. Az egzoszkeletonok alapjában véve szintetikus izmokkal mozgatott fém vázszerkezetek; csak beleülsz és dolgozol velük. A korai egzoszkeletonokat semmi fontos dologra nem használták; esetlenek és nehezen irányíthatóak voltak; a magatehetetlen operátorok gyakran féltonnás rakodómodulokat löktek át a falakon és raktárajtókat szakítottak le. Nem volt ez másképp a 2000-es években kifejlesztett bio-visszacsatolásos rendszerek megjelenéséig, amikor végre praktikusabb lineáris vázak kifejlesztésébe foghattak.
A lineáris váz egy fém testpáncélra emlékeztet. A vázat a testedre erősítik, a rendszereket pedig közvetlenül neurálisan csatlakoztatják az izmaidhoz és a csontjaidhoz. A lineáris vázakat úgy tervezték, hogy képesek legyenek a megterhelés bizonyos *százalékát* átvenni, csak annyi „munkát" hagyva neked, hogy eldönthesd, mennyit akarsz megemelni és egyensúlyban tartani.

Ha például elegendő erőt fejtesz ki egy ötkilós súly felemeléséhez, a lineáris váz nem szolgál több rásegítéssel, mint amennyi saját tömegének mozgatásához szükséges. Ha egy ötven kilós terhet csak 40kg erővel emelsz, a lineáris váz átveszi a különbséget, ennek a tömegnek a 20%-át. Ha 250 kilós terhet cipelsz, a lineáris váz ebből 80%-ot átvesz (200 kg) és neked csak 50 kilót hagy. A teherbírás felső határánál (Lineáris Ω váznál majdnem 800 kg) a váz a súly 90%-át emeli, amíg te csak körülbelül 80 kg-t emelsz.

De hé, nem fizika órán vagyunk, igaz? Tudni akarod, mennyit vagy képes felkapni és elhajigálni.

Lineáris vázak háromféle **erősségben** léteznek. Amikor lineáris vázat használsz, annak ereje érvényesül normál FIZ képességed helyett a tárgyak emelésénél, meghajlításnál, cipelésénél vagy összetörésénél. Ne feledd; modern konstrukciójuk ellenére a beültetett lineáris vázak még mindig elég súlyosak (25-50 kg) és nehézkesek. Nem tudsz úszni bennük és –1 ponttal csökkentik a REF-et. Ha viszont egy autót akarsz félrelökni az útból, nem is kell tovább keresgélned. Mindegyik lineáris váz Ereje 38x-osának megfelelő súlyt képes felemelni. (Példa: a szigma kb. 600kg holtsúlyt emel.)

Lineáris Váz	Erő	Sebzésmódosító
Lineáris Σ	12	+4
Lineáris β	14	+6
Lineáris Ω	16	+8

Ω=Omega β=Béta Σ=Szigma

Testpáncélozás

Testpáncélozáshoz tartozik minden olyan beavatkozás, amikor golyóálló műanyagokat és fémeket rögzítenek közvetlenül a bőrödhöz. A mikroszkópikusan porózus páncél alatt a bőr lélegezhet, a védelmet „szendvicsezéssel" (több különböző anyag egymásra rétegezésével), merev plasztik vázzal és a becsapódás energiáját elnyelő mikrocelluláris anyagszerkezettel oldották meg.

A testpáncélozástól nem leszel gyorsabb vagy erősebb, ám tökéletesen megfelel a cyborgoknak, akik állandó védelmet akarnak teljes testfelületükön – és nem érdekli őket, hogy kik tudnak róla. Ez a legvadabb szüleménye „a fém jobb a húsnál" filozófiának; a testpáncélozott pasasok inkább robotokra emlékeztetnek, semmint emberekre. Érzéketlenek a legtöbb fizikai károsodásra, amely minket, egyszerű halandókat gyötör. A speciális szenzor-szerelvények beépítése szintén ebbe a kategóriába tartozik.

A testpáncélokat szelvényenként árulják, mindegyik darab meghatározott testtáj védelmére szolgál. A szelvényeket közvetlenül a bőrhöz horgonyozzák, vagy kérésre lineáris egzoszkeleton vázra rögzítik azoknak, akik a cyborg stílus legdurvább cuccait vágyják hordani.

Koponyalemez: Ez a testpáncél az agykoponyát fedi. Minikapcsokkal rögzítik a fejbőrhöz; a régi, elcsépelt sci-fi vagy fantasy eposzok koponyafedőire emlékeztet. SFÉ=25.

Maszk: A standard maszk az egész arcot takarja, nyílásokkal rendelkezik a légzéshez, evéshez és látáshoz. A páncélozott plasztik finom myomar izomrostokkal van átszőve és viszonylag hajlékony. Az arc idegvégződései korlátozott (és némileg merev) arckifejezéseket is lehetővé tesznek. Ennek a módosításnak nem *kell* feltétlenül rondának lennie; sokan az ezüstös kontúrokat és sima arcvonásokat találják vonzónak; valahogy úgy, mint a késő 20. század „szexi robot" festményeit. Sok cyborg szereti azonban maszkjait bizarra és gyakran ijesztőre formázni: mitológiai szörnyetegek mintájára vagy rémisztő robotpofákra. Tőled függ, milyet választasz. SFÉ=25.

Torzópajzs: Ez a testpáncél szelvény elöl-hátul az egész alsó és felső törzset borítja; oldalt, lágyéknál és deréknál eresztékekkel rendelkezik a szabadabb mozgás érdekében. (SFÉ=25) Csökkentsd –3 ponttal a REF képességedet.

Optikai Arcszerelvény: Ez a szerelvény lehetővé teszi, hogy maximum öt cyberoptikát installáljanak egy védett szelvénybe az arc felső részén. A szemeket eltávolítják és a szemüregbe az optikai szerelvény vevőcuccait ültetik be. Különböző fazonú optikai szerelvények léteznek: vannak keskeny vizornyílások (ala Robotzsaru), forgatható kamerák (mint egy régimódi kamera) vagy egy főoptika körül több kisebbet helyeznek el. Szükségtelen mondanunk, hogy az arcszerelvény alaposan elcseszi a képedet, a Vonzerő automatikusan –1-re csökken.

Érzékbővítések: Ezek a lapos antennácskák és optikai szerelvények körülbelül 1-2 láb hosszúak. A végükre cyberoptikát és egy mikrofont raknak, hogy sarkok mögé kukkanthass velük anélkül, hogy az egész testedet a tűzvonalba dugnád. Az érzékbővítések szenzorai rendszerint a fejre vagy a gerinc felső részére kerülnek.

Kifogytál a pénzből?

Valamikor mostanság kezdheted átböngészni a cyberfejlesztéseket, és éppen azon gondolkodhatsz, „Nincs annyi euródolcsim, amennyi ehhez a newtech cucchoz kellene." Ennél a pontnál fel kell tenned magadnak a kérdést: „Mennyire elszánt fickó vagyok? Elég kemény vagyok ahhoz, hogy életemet és testi épségemet kockára tegyem egy nyavalyás cyberkarért?"

Hát persze.

Az igazán kétségbeesettek kétségbeesett eszközökhöz folyamodnak. Ha így áll a helyzet, eladhatod magad valakinek, aki megengedheti magának, hogy kibernetikákat vásároljon neked. **A következő munkaadók bármelyikének választása 10 000 Eurodollár értékű térítésmentes kibernetikát jelent számodra:**

Csatlakozz a (Titkos) Hadsereghez

Harcolj a Cyberháborúkban, büszkén szolgálva hazádat a Mechanizált Elithaderő tagjaként (neked csak Cyberzsoldosok). Közvetlen közelről láthatsz szenvedést, kegyetlenkedést és halált, részt vehetsz a világszerte százával végrehajtott „nemzetközi érdekeket" védő „rendfenntartó-akciók" valamelyikében. A magadfajta Cyberzsoldosok természetesen nem léteznek. A hazád természetesen nem küld nehézfegyverzetű titkos alakulatokat más országokba, hogy gyilkoljanak és lázadást szítsanak. És természetesen nem engedik, hogy kiszállj, amikor akarsz.

Csatlakozz a Szervezett Bűnözéshez

Az a hír járja az Utcán, hogy a Maffia embereket keres. Csak hűséget kell esküdnöd valamelyik szervezett bűnözéssel foglalkozó Családnak, és sosem leszel híján a cybertechnek. Az egyetlen probléma, hogy meg is „dolgoztatnak" érte. Pénzbeszedés. Gyilkosságok. Bér-

„Második menetben már nem sokat törődtem az egésszel. Jól elpáholtuk a Szandikat és az új cyberkar már az első két tűzharcban megtette a magáét. Aztán a felderítő AV-nk lezuhant egy lepratelep kellős közepén, valahol a nicaraguai dzsungelben. Amikor újra magamhoz tértem, csípőből hiányoztak a lábaim. Adtak egy választási lehetőséget – rokkant leszek tolószékben vagy kapok két új lábat és ismét elszegődöm. Nos, valahogy így keveredtem bele..."

– Ripperjack

„Miénk vagy csórókám. A tested és a leked. Minket nem érdekel, mennyi fém van benned vagy hány haverodat küldhetnéd a nyakunkra. Amikor szükségünk van rád, jobb ha rohanva jössz és imádkozol, nehogy nekünk kelljen megkeresni téged. Mivel a Társaság tulajdona vagy, azt csinálunk veled amit akarunk…"

– Beszélgetés egy tárgyalóban, 2020-ban

gyilkosságok. Maffia-háborúk. A 2020-as évek Családjai szeretettel ápolnak egy régi hagyományt még a korai huszadik századból: a Maffiából sosem szállhat ki senki. Soha.

Add el magad egy Társaságnak

Csatlakozz a Társasághoz, és megláthatod a világot. Amíg csak a szádat tátod, kiutalnak neked tízezer dollár értékű newtech cuccot. De ne feledd, itt mindig minden üzletnek megvan a maga ára. Ebben az esetben a Társaságnak kell dolgoznod. Az elvégzendő melók mind marha viccesek, öngyilkos akciók, amelyekre nem a jó embereiket akarják elvesztegetni: vezető állású tisztviselők elrablása, illegális akciók és hírszerző feladatok. Ha igazán szerencsés vagy, talán még zsoldos is lehetsz egy Cégháborúban – tudod, olyan háborúkban, amikhez képest Vietnám és Afganisztán csak hétvégi pikniknek tűnik, és ahol a helybelieket terrrorizálva kell védelmezned a Társaság érdekeit valami isten háta mögötti lepratelepen.

Nagyban üzletelni jó móka.

A Bökkenő

Mint a legtöbb „ingyenes" ajánlatnak, ezeknek a munkalehetőségeknek is megvannak a maguk agyafúrt és veszélyes hátulütői. Mindegyik esetben meghatározatlan ideig (örökké) kell dolgoznod olyan embereknek, akiknek lehet, hogy egyáltalán nem fogod bírni a pofáját. Azt kell csinálnod, amit mondanak neked, függetlenül attól, hogy mennyire mocskos, veszélyes vagy öngyilkos a feladat. A Cyberpunk jövőjében a befolyásos emberek többsége nem szereti, ha keresztbe tesznek neki, és válogatott módszereket alkalmaznak arra, hogy rávegyenek az „együttműködésre":



Túszok: Amikor a téged pórázon tartó ügynökség szeretne biztosra menni, hogy rendesen viselkedsz, túszként tartja fogva valakidet, aki számít neked. Te elcseszed, ők meg kinyírják ezt a személyt – vagy valami még rosszabbat művelnek vele.

Zsarolás: Valahol a múltadban valami olyat csináltál, ami nem kerülhet nyilvánosságra. Lehet egyszerű kis adócsalás (20 év börtön) vagy akár gyilkosság is. Lehet, hogy csak blöff az egész – talán az új munkaadóid próbálnak hülyét csinálni belőled, hogy könnyebben gatyába rázhassanak. Megkockáztatod?

Megpiszkált chipware: Amikor a téged irányító ügynökség biztosra szeretne menni, hogy nem akarsz kilógni a sorból, valamilyen halálos meglepetést rejtenek el a kibernetikus software-idben. A program iszonyú fejfájást okoz, ha ellenszegülsz a parancsaiknak.

Szenzoros megfigyelés: A munkaadóid szenzorokat vagy más megfigyelő berendezéseket ültettek beléd – csak hogy biztosítsák a hűségedet. Semmit sem mondhatsz vagy csinálhatsz a tudtuk nélkül. Nincs olyan hely, ahol ne találnának rád. Az a legrosszabb az egészben, hogy nem tudod, hová rejtették ezeket a szerkentyűket a testedben.

Parancsra ölés: Talán ez a legszemetebb megpiszkált chip – parancsra bárkit meggyilkolsz – szánalom vagy könyörület nélkül. A saját anyádat. A szeretődet. A macskádat. Akárkit.

Társasági gátrendszer: Egy másik huncut megpiszkált chip. A téged irányító ügynökség egyik tagját sem vagy képes szándékosan bántalmazni – ha megteszed, a chip gyötrelmes fájdalmat okoz neked. Ha tovább csinálod, még jobban fog fájni, végül szívrohamot kapsz és üvöltve végzed.

Távvezérlésű detonátor: A cégesek egyik kedvenc trükkje apró, rádiójelekkel aktiválható robbanótöltet rejteni valahova a testedbe. Nem tudod, hová dugták, az érzékelők nem találják, és ha sokat piszkálgatod, valószínűleg felrobban (60%). Megkockáztatod, haver?

Viccesek ugye? Ne feledd, ha valamelyik társasághoz csatlakozol, automatikusan kapsz egyet (vagy többet) ezekből az apró kedvességekből. Munkaadóid leghőbb vágya, hogy bábot csinálhassanak belőled. Hogy mire kényszerítenek és mivel tartanak kordában, az a Játékvezetőtől függ. Még csak el sem kell mondania neked. Nincs választási lehetőséged. Épp az előbb adtad el a lelked.

Üdvözlünk 2020-ban, nagyokos.



Tiszta hideg érzés,
Csak én és a jég,
Az áldozat,
a balhé,
És a veszély keltette feszültség.

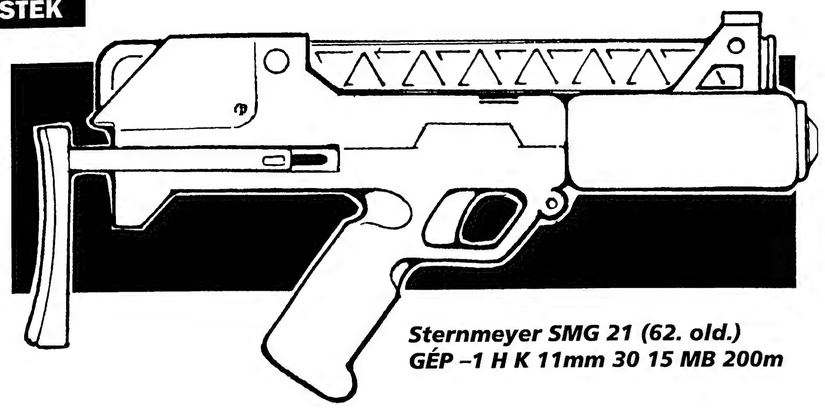
Az elillanó élet,
A préda vergődése.
Életfogytig nyomulok az Utcán.
Vadászok.
Szólóban.

– Toby the Hammer „Szóló", Big Russia Music, 2019

„Cseszd meg, ezek a fickók a megélhetésükért ölnek! A lövöldözés csak egy James Bond regényben romantikus."

– Morgan Blackhand

Savage a falnak vetette magát, amikor az első golyók becsapódtak. A tégla olcsó üvegként zúzódott körülötte szilánkokra, ahogy a Scorpion 16-ost a falnak támasztotta és rátenyerelt a kioldóra –



Sternmeyer SMG 21 (62. old.)
GÉP –1 H K 11mm 30 15 MB 200m

7. RÉSZ PÉNTEK ESTI VÉRES TESTEK

A **Péntek Esti Véres Testek (PEVT)** nevű harcrendszer a *Cyberpunk* kalandok modern, futurisztikus, és archaikus fegyvereinek használatához készült. Könnyen elsajátítható formában modellezi a fegyveres harc minden fontosabb tényezőjét, táblázatok és diagramok sokasága nélkül is realisztikus összecsapásokat tesz lehetővé. A PEVT a kézifegyverekre, a pusztakezes harcra és a harcművészetekre is kiterjed; mindezt egyszerű rendszerben foglalja össze, segítségével a stratégiát részesítheted – a puszta tűzerő helyett – előnyben.

Számos koholt elképzelés és feltételezés kering a modern lőfegyveres összecsapásokkal kapcsolatban – legtöbbjük a hollywoodi Sose-Üres-Hatlövetű-Iskolájából származik. Ezek a téveszmék lábujjhegyen osontak be sok szerepjáték rendszerébe és olyan karakterekhez vezettek, akikbe addig durrogtathatunk nagykaliberű pisztolyokkal, míg ki nem fogynak az „életerő pontokból", másrészt fél kézzel szórják a golyókat az Ingram MAC-10-esükből, s minden lövésükkel a célpont közepébe találnak.

Másként szólva: tisztára mókás dolgokat műveltek.

A PEVT nem igazán színtiszta móka. Az alábbi adatok javarésze ballisztikai jelentésekből, rendőrségi adatokból, FBI statisztikákból, és más nem igazán mókás forrásokból származik. A források pedig néhány alapvető igazságra mutatnak rá a tűzpárbajokkal kapcsolatban.

A lövöldözések 80%-a 7 méteres lőtávolságon belülről, képzetlen amatőrök között zajlik. Ezeknek a „vad" pisztolypárbajoknak a 40%-ánál a küzdő felek alig 3 méterre állnak egymástól, és javarészt (60%) gyengén megvilágított, nehéz körülmények között küzdenek. Sötét, esős sikátorokban, ahol mindkét fél lélegzet után kapkodva, pillanatokra meg-megtorpanva, rosszul irányzott lövéseket ad

le egy menekülő árnyalakra, hogy aztán fedezék mögé bukjon. A találatok meglepően ritkák. Amikor sor kerül rájuk (nagykaliberű lőfegyvert feltételezve), az áldozat rendszerint már az első lövés sokkjától és a félelemtől harcképtelenné válik. Egyetlen biztos találat egy .44-es magnummal összerondítja egész New Jerseyt egy átlagos fickóval.

Másfelől, ez itt a *Cyberpunk*, igaz-e? Akkor meg minek jövünk neked ezzel a szöveggel, ha nem éppen azt szeretnénk, hogy vadul lövöldözve vesd magad a harc kellős közepébe? Ha már egy nagykaliberű stukkert is ennyire respektálunk, ki akarja egymás után elveszteni a karaktereit, amíg ezek a fiúk itt ki nem bökik a lényeget?

„Kb. két másodpercem lehetett – körbejárattam az AR-15-öst és két golyót pakoltam az első fickó mellébe. Aztán a másik szemétláda telibe kapott és hazavágott... Voltak már jobb napjaim is..."
– Nomád Santiago 2017

Itt kerülünk mi a képbe, hapsikáim. A PEVT-nek ezt a kiadását egyszerűbbre, gyorsabbra, és érthetőbbre terveztük, így arra koncentrálhatsz, hogyan harcolj; hogyan kerülj ki győztesen minden összecsapásból (elég csak egyszer elcseszned). Megkapjátok tőlünk az összes tippet, amit saját balhéink százai során tanultunk, plusz forró tippeket zsaruktól, zsoldosoktól, SWAT-fegyvermesterektől, és más veteránoktól, akik a valóságot vetették papírra.

Valóban – a lövöldözés életveszélyes. De neked menni fog. Ezért vagy *Cyberpunk*.

AZ ALAPOK

Körök és Sorrend

A PEVT-ben a harc kb. 3 másodperes **körökre** oszlik. Minden körben, mindegyik játékosnak el kell döntenie, mit cselekszik. A cselekvések sorrendje egy tízoldalú kockával végzett kezdeményező dobáson, plusz a játékosok REF képességén alapszik – a magasabb dobások jönnek előbb, egészen a legalacsonyabb utolsóig. A reflexgyorsítók értékei hozzáadódnak a dobáshoz.

KEZDEMÉNYEZÉS = 1K10 + REF. A MAGASABB DOBÁSOK JÖNNEK ELŐBB.

Példa: A, B, és C játékosnak 10-es a REF képessége. A 5-öt dob, B 8-at, C pedig 2-t. A kör sorrendje B, aztán A, és végül C lesz.

Kivárás

Lépésedet persze későbbre is halaszthatod a körben. Ha kivárod, mit cselekszik a másik játékos, csak az ő fordulója után leszel képes beavatkozni – abban a körben.

Példa: a forduló sorrendje A, B, aztán C. „A" játékos úgy dönt, hogy megvárja, amíg C játékos kimozdul fedezékéből, és csak akkor tüzel. Várakozásával a kör sorrendje B,C, aztán A lesz.

Csapatok kezdeményezése

A játék menete felgyorsítható, ha csak egyetlen kiválasztott játékos dobja a kezdeményezést az egész csapatnak. Az ő dobását adja hozzá mindenki a REF pontszámához a cselekvések sorrendjének meghatározására.

Fegyverrántás vagy Kapáslövés

A kör elején a **fegyverrántás** (vagy kapáslövés) bejelentésével automatikusan +3-at adhatsz a kezdeményezésedhez, de ekkor –3 negatív módosító van a támadó dobásodon (felkészületlenül veted magad a harcba). Ilyenkor nem használhatod ki a távcsövek, irányzékok, vagy más célzást segítő berendezések nyújtotta előnyöket. A fegyverrántás harcművészetekben és közelharcban használt megfelelője a *iai-jutsu*, avagy villámgyors csapás.

FEGYVERRÁNTÁS = +3 KEZDEMÉNYEZÉSRE, –3 TÁMADÁSRA

Példa: Ripperjack régi ellenségével, Hargannal találja szemben magát. Tudja, hogy Hargannak magasabb a REF ké-

MIRE JÓ A REFLEXGYORSÍTÁS?

Sok mindenre. Aki elsőnek jön, először ölhet (vagy legalábbis elsőként cselekedhet). A lövöldözések többsége pillanatok alatt eldől. Ezért majd kétszer meggondolod, hogy előkapd-e a fegyvered.

A turbózás másik előnye, hogy nehezebben trafálnak el – olyan fürgén mozogsz, hogy macerás célozni rád.

MIÉRT KÜLÖNÖSEN ROSSZ ÖTLET SZÓLÓKKAL ÖSSZEAKASZKODNI?

A Szólók különleges képessége a *Harcérzék*. A Harcérzék minden pontjáért +1-et adhatsz a Kezdeményező dobásaidhoz. Szólók között ez az előny kiegyenlítődik, de amikor más karaktertípusok bőrében futsz velük össze, vigyázz a seggedre!

Ne feledd: a Szólók hivatásos gyilkosok, akik az öléshez értenek a legjobban!

PÉNTEK ESTI VÉRES TESTEK

OPCIONÁLIS ÉBERSÉG

Az Éberség dobások eredményeit úgy teheted igazi meglepetéssé játékosaid számára, hogy a játék előtt tízszer dobatsz velük Éberséget. Írd le külön oszlopban mindegyik játékos dobásait. Amikor Éberségre lesz szükséged, használd a listádon összegyűjtött értékeket. Ugyanazt a táblázatot többször is felhasználhatod, egy újabb csata kezdetekor dobsz a tízoldalúval, aztán a kidobott sortól kezded leolvasni az értékeket (pl: ötöt dobsz. Az új Éberség dobásokat az ötödik sortól nézed 6,7,8,9,10,1,2,3,4,5 sorrendben.)

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

pessége, úgy dönt hát, mindent egyetlen lapra tesz fel, és elintézi az óriást, mielőtt megmoccanhatna. A fegyverrántással megkapja azt a +3 bónuszt, amire éppen szüksége van. Ripperjack mono-katanája egy fülsértő iai-jutsu kiáltás kíséretében röppen elő hüvelyéből, mielőtt Hargan védekezésre emelhetné saját kardját. Balszerencséjére, a fegyverrántásáért járó –3 pont Ripperjack ellen dolgozik, és legalább egy mérföldel elhibázza az ellenfelét.

CSELEKVÉSEK

A kör ráeső részében **egyetlen** cselekedetet hajthatsz végre negatív módosítók nélkül. Egyetlen cselekedetnek a következők számítanak:

CSELEKVÉSEK

- Megteheted a Mozgékonyságodnak megfelelő távolságot (a MOZG háromszorosa méterben) minden körben
- Támadás a fegyvered maximális Tűzgyorsaságának (TGY) megfelelően, vagy egyszer támadhatsz közelharcban.
- Kitérés (Nehezebben találnak el. Csak közelharcban alkalmazható.)
- Hárítás (A sebzést valami mással fogod fel.)
- Kiszabadulás egy fogásból vagy csapdából.
- Célzás (+1-et kapsz a támadó dobásodra minden célzással töltött egymás utáni körért, max. 3 körig csinálhatod)
- Fegyverek újratöltése vagy cseréje
- Le- vagy felszállhatsz egy járműre
- Megjavíthatsz valamit, vagy elsősegélyt nyújthatsz
- Végrehajthatsz egy nem-harci feladatot

Egynél Több Cselekvés

Ha egynél több cselekedetet akarsz véghezvinni, –3 módosítót kapsz minden sikeres dobásodra. Tehát, ha három dolgot akarsz csinálni egy körben, akkor az elsőt 0, a másodikat –3, a harmadikat pedig már –6 módosítóval fogod dobni.

Támadás Két Fegyverrel

Ha egyszerre két fegyvert használsz, –3 módosítót kapsz mindkét fegyvered támadó dobására.

Rajtaütés és Lesből Támadás

Néha a legjobb módszer egy különösen erős ellenfél leküzdésére, ha hátulról kapod el; röviden, ha lesből támadsz rá. A rajtaütések +5-tel növelik a támadó dobásodat (amennyiben előre közlöd a Játékvezetővel, hogy elrejtőzöl vagy csapdát állítasz). Rajtaütést és lesből támadást a következő feltételekkel hajthatsz végre:

a) Az ellenfél nincs tudatában tartózkodási helyednek és támadási szándékodnak. Készíts magadnak előre rejtekhelyeket, vagy próbálj előnyösebb pozícióba kerülni. A támadás áldozatának magasabb Éberséget/Észlelést kell dobnia, mint a te Lopakodás (vagy Rejtőzködés) képzettséged + INT + 1K10, különben a rajtaütés automatikusan sikeres.

b) Az ellenfél mások támadásaira összpontosít, vagy éppen nagy koncentrációt igénylő feladatot hajt végre. Vond el a figyelmét, vagy cserkészd be, amíg valaki mással van elfoglalva.

RAJTAÜTÉS= +5 TÁMADÁSRA, 1 KÖRRE

A sikeres rajtaütés nem azt jelenti, hogy te cselekszel elsőnek – csupán a támadási pozíciód előnyösebb. A kezdeményezés a szokásos módon hajtandó végre: a lesből támadó karakter a kör ráeső részében cselekedhet, vagy kivárhatja a fejleményeket. Amíg a rajtaütést végre nem hajtotta, áldozata nem támadhat rá, mivel fogalma sincs az őt fenyegető veszélyről. A rajtaütés módosítói csak egyetlen támadásra érvényesek; a bonusz újbóli alkalmazásához másik kelepcét kell állítanod.

Példa: Ripperjack kelepcét állít Night City egyik sötét sikátorában. Lopakodás képzettség + REF + 1K10 dobásának összege 18. Már jönnek is halálos ellenségei, Scarr és Hargan.

A kör elején a kezdeményezés sorrendje Scarr, Ripperjack, és Hargan. Amikor Scarr

HARCMÓDOSÍTÓK

LŐTÁVOLSÁGOK

Pisztolyok	50m
Géppisztolyok	150m
Smasszerpuskák	50m
Puskák	400m
Hajítás	FIZ x 10m (-10m minden kg-ért 1kg fölött)

TALÁLATI ÉRTÉKEK

Közvetlen közelre (1m-ig)	10
Rövid lőtávra (Nagy 1/4-e)	15
Közepes lőtávra (Nagy 1/2-e)	20
Nagy lőtávra (Teljes lőtáv)	25
Extrém lőtávra (Nagy x 2)	30

MÓDOSÍTÓK (ADD HOZZÁ A TÁMADÓ DOBÁSÁHOZ)

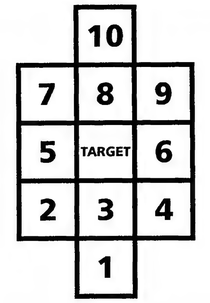
Célpont mozgásképtelen	+4
Célpont kitérésre összpontosít (csak közelharcban)	-2
Mozgó célpont REF >10	-3
Mozgó célpont REF >12	-4
Mozgó célpont REF >14	-5
Kapáslövés/Fegyverrántás	-3
Rajtaütés/Hátbaszúrás	+5
Testrészre célzott lövés	-4
Vaktában leadott lövés	-5
Fénytől vagy portól vakon	-3
Sziluettezett célpont	+2
Fordulásból tüzelés	-2
Két fegyver használata	-3 mindkettőre
Tüzelés futás közben	-3
Csípőből tüzelés vállfegyverrel	-2
Lövegtoronyba épített fegyver	+2
Járműre épített, nem forgatható	-4
Nagy célpont	+4
Kis célpont	-4
Apró célpont	-6
Célzás	(+1 körönként, max. 3 körig)
Lézer-irányzék	+1
Távcsöves irányzék	+2 Extr., +1 Közep.
Célkereső	+1
Smart-fegyverrendszer	+2
Smart-látókészülék	+2
Rövid sorozat (csak Rövid/Közepes lőtávra)	+3
Hosszú sorozat, Rövid lőtávra	+1 minden 10 lövedékért
Hosszú sorozat, egyéb lőtávra	-1 minden 10 lövedékért

TERÜLETRE HATÓ FEGYVEREK

Fegyver Típusa	Terület
Gránát	5m
Molotov-koktél	2m/liter
Lángszóró	2m
Cybervégtagba épített lángszóró	1m
Akna	2m
Claymore	6m-es sáv a középponttól*
C-6	5m/kg
RPG	4m
Rakéta	6m
Smasszerpuska (Rövid lőtáv)	1m
Smasszerpuska (Közepes lőtáv)	2m
Smasszerpuska (Nagy/Extrém)	3m
Mikrorakéta	2m darabonként

*lásd leírás

GRÁNÁTTÁBLÁZAT



DOBJ 1K10-ZEL, HA A DOBÁST ELHIBÁZZÁK; DOBJ MÉG EGY K10-ET, ENNYIRE REPÜLT A CÉLPONTTÓL (MÉTERBEN)

KÁBÍTÓSZEREK ÉS MÉRGEK

Típus	Hatás	Sebzés
Hallucinogén	Zavarodottság	-4 INT
Kábító	Émelygés	-4 REF
Könnygáz	Könnyezés	-2REF
Altató	Alvás*	Nincs
Biotoxin I	Halál	4K6
Biotoxin II	Halál	8K6
Ideggáz	Halál	8K10

* a felezett hatás álmosság, –2 minden képességre

MIKROHULLÁM

A MIKROHULLÁMÚ FEGYVEREK MELLÉKHATÁSAI

1. A cyberoptikák 1K6 fordulóra bemondják az unalmast.
2. Neurális impulzus! Ha a karakternek interface aljzatai, drótozott reflexei, vagy egyéb cuccai vannak, a REF képessége 1K6/2-vel csökken a meghibásodás kijavításáig.
3. A cyberaudio-k 1K6 fordulóra működésképtelenné válnak.
4. Cybervégtag üzemzavar: 1K10 körre teljesen használhatatlanná válik. Dobj 1K6-tal, dobj újra, ha ott nincs végtag.
   - 1-2 .....Jobb kar
   - 3 .....Bal láb
   - 4 .....Jobb láb
   - 5-6 .....Bal kar
5. Totális neurális összeomlás! A karakteren 1K6/3 fordulóra epilepsziás rángások lesznek úrrá.
6. Nincs mellékhatás.

SEBZÉSBÓNUSZOK

FIZ	*+Sebzés*
Nagyon Gyenge	-2
Gyenge	-1
Átlagos	+0
Erős	+1
Nagyon Erős	+2
FIZ 11-12	+4
FIZ 13-14	+6
FIZ 15+	+8

FEDEZÉKEK SFÉ-JE

Fal, pala	5
Fal, beton	10
Fal, kő	30
Fal, tégla	25
Telefonpózna, fa	30
Telefonpózna, beton	35
Ajtó, fából	5
Ajtó, keményfából	15
Ajtó, acélból	20
DataTerm infopult	25
Autó alváza, ajtaja	10
Autó, páncélozott	40
AV-4-es alváza	40
Motorblokk	35
Postaláda	25
Tűzcsap	35
Járdaszegély	25

PÁNCÉLOK SFÉ-JE

Páncél Típusa	SFÉ*	MGÉ**
Ruha, bőr†	0	+0
Nehéz bőrszerelés	4	+0
Kevlartrikó, mellény†	10	+0
Acélsisak	14	+0
Könnyű Páncéldzseki†	14	+0
Közepes Páncéldzseki	16	+1
Flak Mellény†	20	+1
Flak Nadrág†	20	+1
Nylon sisak	20	+0
Nehéz Páncéldzseki	20	+2
Nehéz Lövészmellény	25	+3
MetalGear	25	+2

* AP lövedékek: a páncél csak fele SFÉ-t számít ellenük
** (MGÉ) Mozgásgátló Értékek összeadódnak és levonódnak a karakter REF képességéből
† vágófegyverek felezik a páncél SFÉ-jét

CYBERFEGYVEREK SEBZÉSE

Fegyver	Sebzés
Pengekörmök	1K6/2
Agyarak	1K6/3
Ripperek	1K6+3 (AP^)
Wolverek	3K6 (AP^)
Implant Bütykök	1K6+2
Slice'N'Dice	2K6 (mono)
Cybersnake	1K6
Kalapácskéz	1K10
Körfűrész	2K6+2
Ököltüske	1K6+3 AP
Lábkarmok	1K6
Saroktüske	2K6 AP
Lángszóró	2K6 (1K6/2†)
Mikrorakéták	4K6
Mini-Lézer	3K6
Cyberkar, Csapás	1,2* vagy 3K6**
Cyberláb, Rúgás, Zúzás	2, 4* vagy 6K6**

* megerősített myomar izomzat ** hidraulikus faltörő
† a fegyver 3 körig tartó másodlagos sebzése
^ a vágófegyverek szerinti AP-hatás

HARCMŰVÉSZETEK ÉS SPECIALIZÁCIÓS BÓNUSZOK

Stílus és Elsajátíthatóság	Csapás	Rúgás	Blokkolás	Kitérés	Dobás	Fogás	Szabadulás	Fojtás	Gáncsolás	Megragadás
Karate (2)	+2	+2	+2	–	–	–	–	–	–	–
Judo (1)	–	–	–	+1	+3	+2	+2	–	+2	+2
Box (1)	+3	–	+3	+1	–	–	–	–	–	–
Thai Box (4)	+3	+3	+2	–	–	–	–	–	–	+1
Choi Li Fut (3)	+2	+2	+2	+1	+1	–	–	–	+2	–
Aikido (3)	–	–	+4	+3	+3	+3	+3	+1	+3	+2
Állat Kung Fu (3)	+2	+2	+2	–	–	–	–	–	+1	–
Tae Kwon Do (4)	+3	+3	+2	+1	–	–	–	–	+2	–
Savate (2)	–	+4	+1	+1	–	–	–	–	–	–
Birkózás (1)	–	–	–	–	+3	+4	+4	+2	+2	+4
Capeoira (3)	+1	+2	+2	+2	–	–	–	–	+3	–

és Hargan besétálnak a kelepcébe, mindketten Éberséget dobnak. Scarr dobása 12, Hargané 20. „Csapda!" ordítja Hargan, de már későn; Scarr nem tudja, mi leselkedik rá, se támadni, se védekezni nem tud. Ripperjack a +5 rajtaütés bonuszt kihasználva egyetlen lövéssel leteríti H&K Hellfire-jával. A bonuszt azonban nem kapja meg Harganra, mivel a szőke óriás dobása sikeres volt. Második lövését elhibázza, Hargan egy autóroncs mögé veti magát, és tüzet nyit 20 mm-es gépágyújával. Ripperjack felszívódik a sikátorban, hogy újabb kelepcét állítson.

„Ez a cucc 20-as SFÉ fokozatú. Átsétálhatsz a golyókon. Akár a holók, csumba..."
– Ismeretlen Fixer, 2015

Látótér és Támadás

Ha szemben állsz célpontoddal és szabad a terep kettőtök között, támadhatsz. Mindent tisztán érzékelsz, ami a vállaid előtt történik. Az ezzel kapcsolatos illusztrációkat megtalálhatod a 107. oldalon.

SEBZÉS

A sebzés mértékét hatoldalú kockák dobásával határozzuk meg. Ha például azt olvasod, „dobj 2K6-ot", akkor két hatoldalú kockával kell dobnod, és ezek összegét kapja az ellenfeled. Ha úgy szólnak a szabályok, „dobj 2K6+1-et", akkor a fentieknek megfelelően kell dobnod, aztán még hozzáadsz egyet az összeghez.

Ennyit a sebzésről. Nézzük most a kiosztást lépésről-lépésre!

Testrészek Sebzése

Először azt kell meghatározni, hogy hol értél el találatot. A legtöbb támadás aligalig célzott; rést keresel ellenfeled védelmén, ő hibázik, te pedig megragadod az alkalmat. Amennyiben nem célzott lövést adsz le egy specifikus testrészre (-4 módosítóval), akkor kockadobással kell eldönteni a találat helyét.

A karakterlap **Testrészek** szekciója felsorolja az összes fontosabb testtájat, és mindegyiket 1-10-ig terjedő értékekkel jelöli. Ha eltalálják a karakteredet, dobj a tízoldalúval, hogy hova kaptad a lövést.

Használd a józan eszed ennél a szabálynál; ha a karakter alacsony fal mögött áll, a 7-8-as dobás (Jobb láb) meglehetősen nevetséges. Dobj inkább újra!

Páncél

A páncél a sebzéstől védi viselőjét. A Páncél SFÉ szekciója pontosan a Testrészek alatt található a karakterlapon. Ide, a testtájakhoz tartozó négyzetekbe írd be a páncél SFÉ-jét. A Sebzés Felfogó Érték (SFÉ) a páncél sebzésfelfogó képességére utal, mindegyik típus más-más értékekkel rendelkezik. Amikor a páncélt találat éri, annak SFÉ-je levonódik a lövedék teljes sebzéséből. A fennmaradó sebzést a célpont kapja. Ha a sebzés kevesebb az SFÉ-nél, nem történt sérülés.

Példa: Ripperjack egy 18 SFÉ-vel rendelkező kevlar-dzsekit visel. Kap a mellébe egy 5.56-os lövedéket, amely 14 pontot sebez rajta. A páncél magasabb értéke hárítja a támadást. A következő lövés 22 pontot sebez, a páncél ezt a maga 18 pontjával csökkenti. Ripperjack csak 4 pontot sebződik.

Merev és Lágy páncélok

A testpáncélokat aszerint osztályozzuk, hogy védelmük merev fémeken/ kerámiákon/ kompozit műanyagokon, vagy lágyabb, flexibilisebb, ballisztikus anyagokon alapszik. A páncélok rétegezésére vonatkozó szabály, és bizonyos fegyverek sebzése miatt lássuk a részleteket is! Az alábbi táblázat a legtöbb védelmet nyújtó felszerelésekkel kezdődik, és a legkönnyebbekkel végződik.

MEREV / LÁGY PÁNCÉLOK

MEREV	LÁGY
Metal Gear	Nehéz páncéldzseki
Nehéz Lövészmellény	Közepes páncéldzseki
Acélsisak	Könnyű páncéldzseki
Flak mellény/nadrág	Kevlar-trikó/mellények
Ballisztikus Nylon Sisak	Nehéz bőrszerelés

Páncélok rétegezése: „Micsoda remek ötlet!", gondolhatnád – belepaszírozni magad egy golyóálló trikóba, felrángatni rá egy golyóálló mellényt, és végül az egészre egy kevlar páncéldzsekit húzni. Elméletileg addig pakolhatnád magadra több rétegben a páncélokat, amíg sebezhetetlenné nem válsz.

Egy túrót! Először is, nézzük reálisan a dolgot. Ha az átlagos rendőr több réteg páncélt húzhatna magára, mielőtt a riasztáshoz rohan, tuti, hogy megtenné. De sosem teszi, mivel az ilyesmi egyszerűen nem praktikus. Alább olvashatod, hogy miért.

Amikor flak-dzsekiket rétegezel magadra, nem sebezhetetlenné, hanem mozgásképtelenné válsz. A modern páncélok ugyan közel sem olyan súlyosak, mint a régimódi vértezetek, viszont nagyon hátráltatják a mozgást. A szíjakcsatok, a párnázás és a merev műanyagbetétek korlátozzák a karok mozgását, kidörzsölik a törzsedet, elnehezítik a lábakat. Dundira bélelt karokkal nem úgy emeled a fegyvert, ahogy szeretnéd, és jól kitömött lábakkal sem lehet igazán mászni-futni, görnyedezni.

A PEVT-ben ezért minden páncéltípus egy ún. *Mozgásgátló Értékkel* (MGÉ) rendelkezik. Amikor testpáncélt viselsz, add össze a darabok MGÉ-jét (megtalálható a Páncélok táblázatban), és az összeget vond le a REF képességedből. Hiába pakoltak tele kibernetikával, a sok páncélért drágán megfizetsz.

PÁNCÉLOK ARÁNYA TÁBLÁZAT

SFÉ	Különbség Bonusz
0-4	+5
5-8	+4
9-14	+3
15-20	+2
21-26	+1
27+	0

Új Páncél Szabályok:

Ezeket az új szabályokat azért szúrtuk be ide, hogy tisztázzunk néhány újra meg újra felmerülő problémát, kérdést.

1. Új Szabály: Maximális Páncélozás

A Mozgásgátló Értékre vonatkozó szabályok mellett fontos tudnod, hogy maximum **3 réteg** páncélt viselhetsz egyszerre; ezek közül csak egyetlen lehet merev (lásd Merev/Lágy Páncélok táblázat). A második rétegért –1 extra MGÉ-t kapsz; a harmadikért további –2 extra MGÉ-t. Az olyan cybercuccok, mint a Szubdermális Páncél, és a Testpáncélozás 1 rétegnek számítanak; a Bőrátszövés is rétegnek számít, de negatív módosítók nélkül.

2. Új Szabály: Páncélok Aránya

Amikor több páncélt veszel magadra, vagy fedezék mögött páncélban lapulsz, vond le a kisebb SFÉ-t a nagyobbikból. Keresd ki az eredményt az alábbi táblázatból, és olvasd le a bónuszt. Ezt az értéket kell hozzáadnod a **nagyobb** SFÉ-hez, **teljes** védettséged meghatározására, többrétegű páncél, illetve páncél/fedezék kombinációnál. Ha három vagy több réteg védelmed van, belülről kifelé haladva párosával számolj. (példa: A, B, és C páncéloknál először A és B-t veted össze; meghatározod a bonuszt, aztán a kapott értéket veted össze a C páncéllal.)

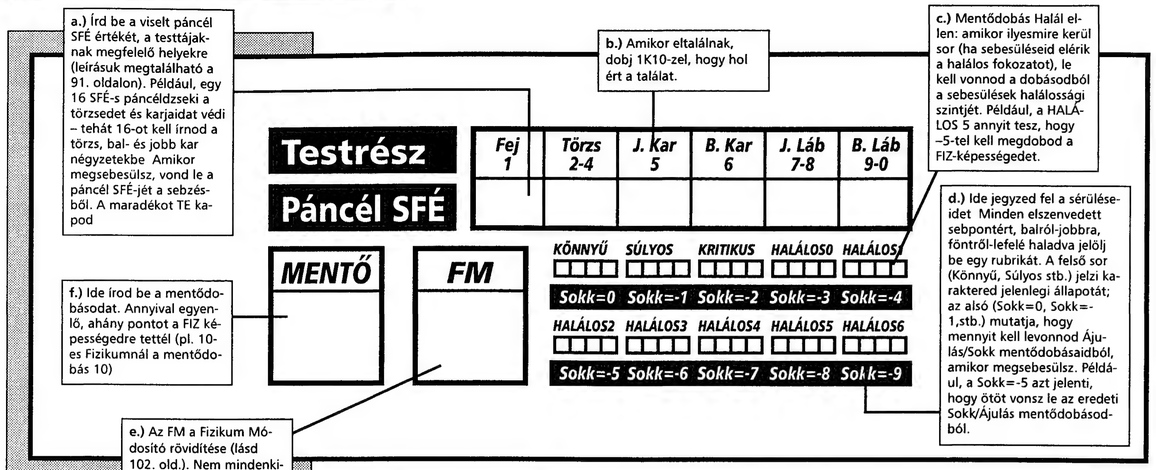
PÁNCÉL

Tisztázzunk pár dolgot a PÁNCÉLOKKAL kapcsolatban. Amikor a páncél SFÉ-jét emlegetjük, nem arról van szó, hogy a lövedék (kés, bunkó, kard stb.) ténylegesen *átjutott-e* a páncélon. Valójában azt kell modelleznünk, hogy sebződtél-e egyáltalán. A sebzés nem feltétlenül a testedbe hatoló golyó vagy penge, lehet egy nagyobb lövedéktől megrepedő borda, vagy baseball ütő okozta könnyebb zúzódás is.

Röviden: ha a páncél hárította a támadást, ez azt jelenti, hogy nem jut el a sebzés a karakterhez, függetlenül attól, hova kapta a golyót. Persze, hiába fogott fel a mellényed közvetlen közelről egy.357-es magnum lövedéket, azért ronda zúzódásokkal leszel kidekorálva.

Itt jön a képbe a páncéltörő támadások ötlete; egy kés könnyebben átvágja a kevlárrétegeket, mint a tompa golyó – tehát a késtől többet kapsz a bordáid közé. A páncéltörő támadások azért halálosak, mert képesek megkerülni a modern páncélok legnagyobb előnyét: azt, hogy a becsapódás kinetikus energiáját nagy felületre elosztva lelassítják a lövedéket, és magakadályozzák, hogy az ténylegesen a testbe hatoljon.

A kompozit anyagokból, kerámia betétekkel készített modern páncélok a robbanások és energiasugarak elnyelésére is képesek.



Páncéltörő lövedékek

A páncéltörő lövedékek (AP) miatt nem a kevlar az univerzális gyógyír a repülő ólom ellen. Ezek a speciális lövedékek becsapódáskor mozgási energiájukat egyetlen pontba sűrítik, ahelyett, hogy szokványos lövedékek módjára szétlapulnának. Nem képesek akkora roncsolást okozni, mint a standard ólom-, vagy homorúfejes lőszerek (csak 1/2 a sebzés), de úgy vágják át magukat a páncélon, mint kés a vajon. Ennek eredménye, hogy az AP-lövedékek ellen csupán a páncélok fele SFÉ-je érvényesül.

Példa: Egy 5.56mm-es AP-lövedék 30 pont sebzést okoz. Amikor 10 SFÉ-s páncélba csapódik, az csak 5 ponttal csökkenti (10/2=5) ezt. A maradék 25 pontot tovább csökkentjük (felezzük) 12-re (25/2 = 12..5, lefelé kerekítve 12). A felezésre az AP-lövedékek alacsonyabb sebzése miatt volt szükség.

Ugyanez érvényes a késekre, kardokra, és más *vágófegyverekre*. Megjegyzendő, hogy a Páncélok Táblázatban pipával ($) jelölt tárgyak fele SFÉ-hatékonyságúak a vágófegyverekkel szemben.

A legokosabb megoldás a harci szituációnak megfelelő legkönnyebb páncél viselete, hacsak nem nehéztüzérség ellen készülsz, vagy huzamosabb ideig be akarod ásni magad valahova.

Fokozatos rongálódás: a páncél nem képes korlátlan ideig elnyelni a támadások energiáját. Minden olyan támadás, mely meghaladja a páncél SFÉ-jét, egy ponttal csökkenti is annak védőértékét. Amikor az SFÉ eléri a nullát, a páncél nem fogja fel tovább a sérüléseket.

Fedezék használata

Nem kell feltétlenül kevlar-dzsekit hurcolásznod magaddal, gyakran az a legjobb páncél, amit magad körül találsz. A fedezékek remek golyófogók, és még akadálytalanul mozoghatsz is – egyiktől a másikig.

A GYAKORIBB FEDEZÉKEK SFÉ-JE

Fal, pala	5
Fal, betonlap	10
Fal, kő	30
Fal, tégla	25
Telefonpózna, fa	30
Telefonpózna,beton	35
Ajtó, fából	5
Ajtó, keményfából	15
Ajtó, acélból	20
DataTerm infopult	25
Autó alvázа, ajtaja	10
Autó, páncélozott	40
AV-4-es alváza	40
Motorblokk	35
Postaláda	25
Tűzcsap	35
Járdaszegély	25

A Fizikum Módosítóról (FM)

A páncél utáni következő lépés a karaktered FM-jének használata. Ez a speciális módosító a karakter általános tűrő- és állóképességét tükrözi. Ahányszor a karaktered megsérül, a sebzésből **vond le** az FM-edet.

FM TÁBLÁZAT

Nagyon Gyenge	-0
Gyenge	-1
Átlagos	-2
Erős	-3
Nagyon erős	-4
Emberfeletti*	-5

*csak kibernetikával lehetséges

Tegyük fel, hogy 10 pontot sebződtél. Ha a FIZ-ed Nagyon Gyenge, megkapod mind a tizet. Nagyon Erős FIZ képességgel azonban csak (10-4=6) hat pontot sebesülsz.

A. Swenson *Úgy-Rázza-Le-Magáról-A-Sebzést-Akár-Egy-Ócska-Télikabátot*-Szabálya: néha megesik, hogy a páncél és az FM kombinált hatása elméletileg nullára vagy kevesebbre csökkentené a sebzést. Csakhogy **az FM sosem csökkentheti a sebzést egy alá – ezekben az esetekben a karakter automatikusan 1 pontot sebződik.**

Sérülések

Oké, szóval a páncél nem fogta fel az összes sebzést, és az FM-ed sem volt elegendő, hogy megúszd a maradékot. Na végre, most megsebesültél!

A karakterlapon a sérülések szekció szolgál a sebesüléseid feljegyzésére. Minden elszenvedett pontért jelölj be egy rubrikát, balról-jobbra, föntről-lefelé haladva. A szekció felső sora (KÖNNYŰ, SÚLYOS, KRITIKUS, HALÁLOS stb.-vel van jelölve) karaktered általános egészségi állapotát jelzi.

SÉRÜLÉSEK HATÁSAI

- KÖNNYŰ sérülésekkel, a karakter nem kap negatív módosítókat a cselekedeteire. Csupán fájdalmai vannak („Csak egy hússeb…").
- SÚLYOS sérülésekkel, a karakter –2 REF-et kap minden cselekedetére. Vérzik, szenved, és határozottan pocsékul érzi magát.
- KRITIKUS sérülésekkel, a karakter REF, INT, és HIDV képességei automatikusan felére esnek vissza (felfelé kerekítve). A karakter fél kézzel a kiontott beleit markolja, és fogcsikorgatva küszködik, hogy eszméleténél maradjon.
- a HALÁLOSAN sérült karakter REF, INT, HIDV képességei a normális értékek 1/3-ára esnek vissza (oszd hárommal, felfelé kerekítve). Ilyenkor a karakterek legtöbbje már cselekvésképtelen, mert leköti saját – mocskos – haláltusája.

Különleges Sérülések

Végtag elvesztése: ha a karakter valamelyik végtagja 8 pontnál többet sebződik egyetlen támadástól, akkor a végtag csonkolódott, vagy használhatatlanná roncsolódott. A karakternek azonnal dobnia kell egy Halál elleni mentődobást, mintha HALÁLOS 0 fokozatban lenne. Az ilyen mértékű fejsérülés ellen ne is dobj, ez azonnali halált jelent!

Fejsérülések: fejsérüléseknél a sebzés duplán számít.

Ájulás/Sokk Mentődobások

Minden alkalommal amikor a karaktered megsebesül, dobnod kell egy mentődobást a fájdalom, sokk, félelem, és vérveszteség hatásai ellen. Ezt látni a legtöbb hollywoodi lövöldözésben, amikor a rosszfiút lepuffantják – a fájdalomtól és a sokktól tántorog, elesik, meg ehhez hasonlókat csinál (lásd a fülszöveget a *knockback-effekt* fikcióval kapcsolatban).

Az Ájulás/Sokk mentődobás komoly dolog, hamarabb kiütheti ellenfeledet, mint maga a sebzés. A statisztikák szerint rendőrtisztek haltak bele egy lábukba kapott kiskaliberű lövedék ideg-sokkjába (nyugi, ezt azért nem játsszuk el a karaktereddel), mások 30-40 lőtt sebbel *tíz percig* mozgásképesek maradtak, mielőtt megkapták volna az üzenetet, melyet a testük próbált eljuttatni az agyukba („Hé Bob, meghaltál!").

Az Ájulás/Sokk mentődobás a karaktered FIZ képességével egyenlő, de mint az alábbiakban láthatod, ebből is le kell vonni a sebesüléseidnek megfelelő módosítókat.

ÁJULÁS/SOKK MENTŐDOBÁS MÓDOSÍTÓI

KÖNNYŰ	0
SÚLYOS	-1
KRITIKUS	-2
HALÁLOS 0	-3
HALÁLOS 1	-4
HALÁLOS 2	-5
HALÁLOS 3	-6
HALÁLOS 4	-7
HALÁLOS 5	-8
HALÁLOS 6	-9

KAPD EL ŐKET, DE VIGYÁZZ A SEGGEDRE!

Ne feledd, a fedezék nem mindig jelent automatikus biztonságot. Ha puska van nálad és ellenfeled egy faajtó mögött rejtőzik, rajta, puffantsd le az ajtón keresztül; a vaktában támadásért járó módosítók sem jelentenek akadályt, ha közvetlen közelről tüzelsz.

Ha egy járgány ajtaja mögé bújt a pasas, annál jobb; csak a motorblokk képes megállítani egy komolyabb lövedéket. Ha úgy véled, annak a lakásnak az ajtaja mögé rejtőzött, ahova éppen be akarsz lépni, dobj *Éberséget*, hogy melyik oldalon lapul, aztán lődd le a vékony falon keresztül.

Amikor az Utcán vagy, ne csak azzal légy tisztában, hol találhatsz fedezéket, hanem azzal is, mennyi nagyjából a Sebzés Felfogó Értéke. Ha egy csapat profival balhézol össze, bizonyosodj meg róla, hogy akad egy DataTerm infopult a közeledben, ami mögé bevetődhetsz – ezeket ugyanis olyan masszívra csinálják, hogy még a karambolt is kibírnák. Ha nincs fedezék a közelben, próbálj a csatornába hasalni, de a járdaszegélyek is megteszik, ha elég magasak.

A rálátásra is figyelj. Ne feledd, a fedezék francot se ér, ha a pasas nálad magasabbról lő. Ne becsüld alá a zárótűz erejét: az is remek fedezék. Nagy lőtávolságból valószínűleg senkit sem találsz el, de az ellenfeleid ebben sosem lehetnek biztosak, inkább behúzzák a nyakukat.

Emlékezzetek ezekre a dolgokra, punkok! A temetők tele vannak *valódi* emberekkel, akik elfelejtették.

KNOCKBACK-EFFEKT

Oké, ejtsünk pár szót a *knockback*-effektusról. Tudod, arról van szó, amikor beledurrantasz a fickóba, ő pedig a karjaival kalimpálva három métert repül hátrafelé és átszakítja a kirakatot.

Sajnos ez is csak egy hollywoodizmus. Hogy miért ne létezhetne *knockback*? Isaac Newton harmadik törvényét okold érte (a Hatások és Ellenhatások törvényét). Ha elegendő energiát lennél képes átadni ahhoz, hogy egy embert ledönts a lábáról, nos, erről a fizika azt mondja, akkor te, a fegyveres szintén 3 métert repülnél az ellenkező irányba. Az ilyesmi pedig egyszerűen nem történik meg.

Egy igazi lőfegyver semmiképp sem képes ekkora erő kifejtésére; a golyónak nincs kellő *tömege* hozzá. Például egy Winchester .458 Magnum Super-X puskalövedék, a csőtorkolatot elhagyva csak 6400 Joule energiával rendelkezik (ami az első 500 méter után 1630 Joule-ra csökken). Ennél még akkor is több energiát vagy képes átruházni az ellenfeledre, ha jól kupán vágod egy nuncsaku-val.

Oké, akkor mire gondolnak a szakértők, amikor a fegyver „stophatásáról" vagy „sokkoló erejéről" beszélnek? Valójában arra, hogy mekkora szövetroncsolást képes véghezvinni a golyó. Minél nagyobb és súlyosabb a lövedék, annál nagyobb a roncsolás, és a célpont annál hamarabb válik harcképtelenné a sokkhatástól és szövetkárosodástól.

Erről szól az Ájulás/Sokk mentődobás.

Az elrontott mentődobás azt jelenti, hogy a karakter kiesett a harcból. A különleges effekteket, műbalhékat, magad adagolhatod, tetszés szerint:

HOLLYWOODI RÁJÁTSZÁSOS TÁBLÁZAT

k6	Effekt
1	..Felsikolt, karjaival kalimpál, majd összeesik.
2	.....Összeroskad akár egy rongybaba.
3	..Megpördül a tengelye körül, majd összesik.
4	...A sebét markolja, megtántorodik és elesik.
5	.....Bambán a sebre mered, aztán felbukik.
6	.....Nyöszörögve a földre csúszik.

Az elrontott Ájulás/Sokk mentődobásból a következő körben lábalhatsz ki egy ezúttal sikeres dobással.

Rendkívül Fontos: Halál Elleni Mentődobások

Amennyiben a karakterednek nincsenek Halálos sérülései, nem fenyegeti az elhalálozás veszélye; csak a szokványos Ájulás/Sokk mentődobást kell végrehajtania, hogy eszméleténél maradhasson. Ha viszont HALÁLOS sérülései vannak, jó eséllyel elpatkol. Ennek eldöntésére fordulónként egy **Halál elleni mentődobására** van szükség, amíg a sérüléseit el nem látják.

Akárcsak az Ájulás/Sokk-nál, a Halál elleni dobásnál is ugyanannyit vagy kevesebbet kell dobni a tízoldalúval a karakter FIZ képességénél, levonva belőle a sérülések súlyosságának megfelelő módosítót. A Halálos sérülések 0-tól, 6-ig terjednek.

Példa: Hargan Nagyon Erős (FIZ 10) és egy Halálos 4 sebet kap. Hatot (10-4), vagy annál kevesebbet kell dobnia, hogy életben maradjon.

Minden fordulóban újabb mentődobást kell dobnod, hogy a karaktered megéri-e a következőt. Sikeres dobással tovább húzhatod; sikertelen esetén elpatkolsz a rontott forduló *végén*.

Előbb vagy utóbb elrontod a dobást és meghalsz. Az egyetlen kiút a **stabilizálás.**

A stabilizálás azt jelenti, hogy a páciens nem veszít több vért, és sebeinek javarészét gyógyszerekkel, harctéri sebészettel vagy kötözéssel ellátták. A stabilizált karakternek nem kell tovább dobálnia minden fordulóban. Bárki (kivéve a sérültet) megpróbálkozhat egy halálosan sebesült karakter stabilizálásával; de azért jobb – sokkal jobb – ha a kísérletező rendelkezik némi orvosi képzettséggel.

Ha a TECH képesség, plusz bármilyen Orvosi képzettség, plusz 1K10 összadásával kapott eredmény magasabb vagy egyenlő, mint az elszenvedett sebzéspontok összege, akkor a stabilizáció sikeres. *Például, ha Ripperjack 20 pontot sebesült és HALÁLOS 1-be került, akkor stabilizálásához 20-as vagy nagyobb dobás szükséges.* A stabilizált karakter nem haldoklik tovább, hacsak újabb sebet nem kap. Ilyenkor az egész mocskos meló kezdődik elölről...

Ilyenkor a karakterek legtöbbje már cselekvésképtelen, és szép csendben csak a saját – mocskos – haláltusájával van elfoglalva.

A stabilizáló dobás esélyeit a következő módosítók befolyásolhatják:

Teljes kórházi ellátás és sebészet	+5
Trauma Team ambulancia	+3
Létfenntartókád	+3

Ha sikeresek a stabilizációs dobásaid, túlélheted és visszavághatsz. Ha elszúrod, gond egy szál se, erre találták ki a Szervbankokat. Bárhogyan is történjen, ha többet akarsz olvasni a **gyógyulásról,** vagy a **tartalék testrészekkel üzletelésről,** kukkants bele a *Trauma Team* c. fejezetbe a 115-125. oldalon.

TÁMADÁSOK VÉGREHAJTÁSA

Ez a fejezet a támadás alapjait tartalmazza. A fejezet két részre oszlik: CÉLZÓFEGYVERES és KÖZELHARCRA.

Célzófegyverek

A célzófegyverek közé tartozik minden, ami távolról lő rá valamit a célpontra. A célzófegyveres támadás végrehajtásához (lőfegyverek, íjak, hajítófegyverek stb.) a következőt kell dobnod:

REF KÉPESSÉG + FEGYVERES KÉPZETTSÉG + 1K10

amelynek nagyobbnak vagy egyenlőnek kell lennie a találathoz szükséges értéknél. A találat nehézségének foka a közted és a célpont közötti távolság függvénye.

TALÁLATI ÉRTÉKEK	
Közvetlen közelre	10
Rövid lőtávolságra	15
Közepes lőtávolságra	20
Nagy lőtávolságra	25
Extrém lőtávolságra	30

Lőtávolságok:

- **Közvetlen:** a fegyver nagyon közel van, vagy fizikailag érintkezik a célponttal. Szinte biztos a találat, ilyenkor a sebzés maximális.
- **Rövid:** a fegyver feltüntetett lőtávolságának a negyede.
- **Közepes:** a fegyver feltüntetett lőtávolságának a fele.
- **Nagy:** a fegyver feltüntetett lőtávolsága.
- **Extrém:** a fegyver feltüntetett lőtávolságának a kétszerese.

Módosítók

Az összes módosítót add hozzá a *Támadó Dobásodhoz,* a harci szituációnak megfelelően. Módosítókat találhatsz a Célpont, Célzás, Fegyvertípus, Tüzelés típusa, Pozíció és Mozgás körülményeinek megfelelően – ezekről a 99. oldalon olvashatsz.

Célzás

A célzással a találat valószínűségét növelheted. Minden célzással töltött körért +1-et adhatsz a támadásodhoz (max. 3 körig csinálhatod). Célozni csak mozdulatlan, stabil tüzelési pozícióból lehet.

Kritikus Siker

Amikor 10-et dobsz a tízoldalú kockával, ún. kritikus sikert értél el. Még egyszer dobhatsz a tízoldalúval, és az eredményt add hozzá az eredeti dobásodhoz.

Elrontott dobások

Amikor 1-est dobsz a tízoldalúval, elcseszted. Még egyszer dobnod kell 1K10-zel a Balsiker Táblázatból (43. old.), hogy mi is történt tulajdonképpen.

Az elrontott dobások a kellemetlen események széles skáláját foglalják össze. A leggyakoribb fegyverhibák azok, amikor a fegyver rosszul, rosszkor, vagy egyáltalán nem sül el.

Az automata fegyvereknél fokozott az efféle meghibásodás veszélye: megbízhatóságuktól függően könnyen beragadhatnak. Amikor automata fegyverek használata közben 1-est dobsz, ne törődj a 43. oldalon található táblázattal, inkább próbálj 1k10-zel magasabbat dobni a fegyvered megbízhatóságánál.

MEGBÍZHATÓSÁG TÁBLÁZAT	
Fegyver	Meghibásodás
Nagyon megbízható	3-ra vagy kevesebbre
Átlagos	5-re vagy kevesebbre
Megbízhatatlan	8-ra vagy kevesebbre

A meghibásodott fegyver kijavítása 1K6 fordulót vesz igénybe.

Automata Fegyverek

Az automata fegyverek háromféleképpen használhatóak. A három lövedékből álló „rögzített", vagy másként **rövid sorozattal** több találatot is elérhetünk egyazon célponton, szinte bármilyen lőtávolságból. A **hosszú sorozattal**, rövid lőtávolságból sok golyót küldhetünk egy, vagy több célpontba; a **fedezőtűzzel** pedig fedezék mögé kényszeríthetjük ellenfeleinket, máskülönben szitává lyukadnak. Mindegyik módszernek megvannak a maga előnyei és hátrányai, a dörzsölt utcai harcos mindig tudja, melyik technikát, mikor és hol használja.

Rövid Sorozat

A hármas-, vagy rövid sorozat beállítás a legtöbb automata fegyveren megtalálható, növeli a pontosságot és lőszertakarékos. Bizonyos lőtávolságokról a hármas sorozat automatikusan +3-at ad a támadó dobáshoz. A rövid sorozat egyetlen cselekedetnek számít. Sikeres támadás esetén 1K6/2 golyó talál célba. Ez a technika egyszerre csak egy célpont ellen használható.

HÁRMAS SOROZAT = +3, DE CSAK RÖVID és KÖZEPES LŐTÁVOLSÁGRA

„A ma esti HullaLottó nyerőszámai a következők. A déli gettónegyedben 13. Az északi felsővárosban és az egyetemi negyedben 4. Épp most kaptuk a hírt – egy utasszállító zuhant le Night City Metro repülőterén, túlélők nincsenek. Ma esti nyerteseink..."

– Késő esti hírműsor, 2020-ban

„Nem attól leszel tökös gyerek, hogy automata fegyvered van, hanem attól, ha tudod hogyan használd hatékonyan. Egy jó lövész tereptől függetlenül kinyír egy egész társaságot, vagy egyetlen golyót küld pontosan a célpont közepébe. És sosem fogy ki a lőszerből, ha így csinálja."

– Morgan Blackhand

Hosszú Sorozat

Ezt több, különböző célpontra, vagy akkor érdemes használni, amikor igazán biztos akarsz lenni benne, hogy a pasas halott, halott, és halott. A hosszú sorozatra állított fegyver úgy viselkedik, akár egy makrancos ló; nehéz néhány méternél messzebbre célra tartani. Távcsöveket vagy a célzás módosítóit itt nem használhatod. Ebből következik, hogy a lőtávolság létfontosságú a hosszú sorozatoknál.

A **hosszú sorozat** közben leadható lövések száma a fegyver Tűzgyorsaságán (TGY) múlik. Ha egynél több célpontra támadsz, el kell osztanod fegyvered TGY-jét a célpontok számával (lefelé kerekítve), aztán minden célpontnak külön-külön dobsz sebzést.

HOSSZÚ SOROZAT SZABÁLYAI

Rövid lőtávolságra:
minden 10 kilőtt golyóért adj +1-et a támadó dobásodhoz

Közepes, Nagy, és Extrém lőtávolságra:
minden 10 kilőtt golyóért vonj le 1-et a támadásodból

Annyi lövedék találta el a célpontot (vagy célpontokat), amennyivel több volt a támadó dobásod a találathoz szükséges értéknél (maximum annyi, amennyi a fegyver TGY-je).

TALÁLATOK SZÁMA = = DOBÁS EREDMÉNYE – – TALÁLATHOZ SZÜKSÉGES ÉRTÉK

Fedezőtűz

A fedezőtűzzel (vagy másnéven zárótűzzel) golyókkal szórhatunk meg egy teljes területet (ezt tűzzónának hívják). Minden a tűzzónába belépő-, vagy azt keresztező személynek **Atlétika képzettség+REF+1K10** mentődobást kell dobnia. A sikertelen mentődobás azt eredményezi, hogy a célpont 1K6 golyót kap, véletlenszerűen meghatározott helyekre.

A mentődobás értéke úgy határozható meg, hogy a kilőtt golyók számát elosztjuk a tűzzóna méterben megadott szélességével.

Példa: ha 64 lövedéket eresztünk egy 2 méteres sávba, elkerülésükhöz egy 32-es vagy magasabb mentődobás szükségeltetik. 64 lövedék egy 5 méter széles sávban 12-es vagy nagyobb mentődobást igényel.

MENTŐDOBÁS = LÖVEDÉKEK SZÁMA, OSZTVA A TŰZZÓNA SZÉLESSÉGÉVEL

Több fegyver esetén a zónák átfedhetik egymást, ilyenkor az összes kilőtt lövedék számít a mentődobás meghatározásánál. Például, két 32-es tűzgyorsaságú UZI géppisztollyal 64 golyót küldhetünk a tűzzónába.

Két törvényszerűség azonnal nyilvánvaló a fedezőtűzzel kapcsolatban. Először is, csak akkor hatékony, amikor SOK golyót tudsz beereszteni kis területre. Nem árt, ha a társaság tagjai összehangolják tevékenységüket, és egyszerre tüzelnek, maximális mennyiségű golyót röpítve a tűzzónába. Másodszor, a zónának a lehető legszűkebbnek kell lennie (a tűzzóna minimális szélessége két méter).

Különleges célzófegyverek

Ezeket a fegyvereket gyakorta használják zavargás-kontrollra, továbbá olyan feladatokra, amikor nem feltétlenül szükséges ölni, vagy amikor csak megadott számú célpontot kell szép csendben elintézni.

„ Voltam a Háborúban. Szeretem az ólmot. A sok-sok ólmot."

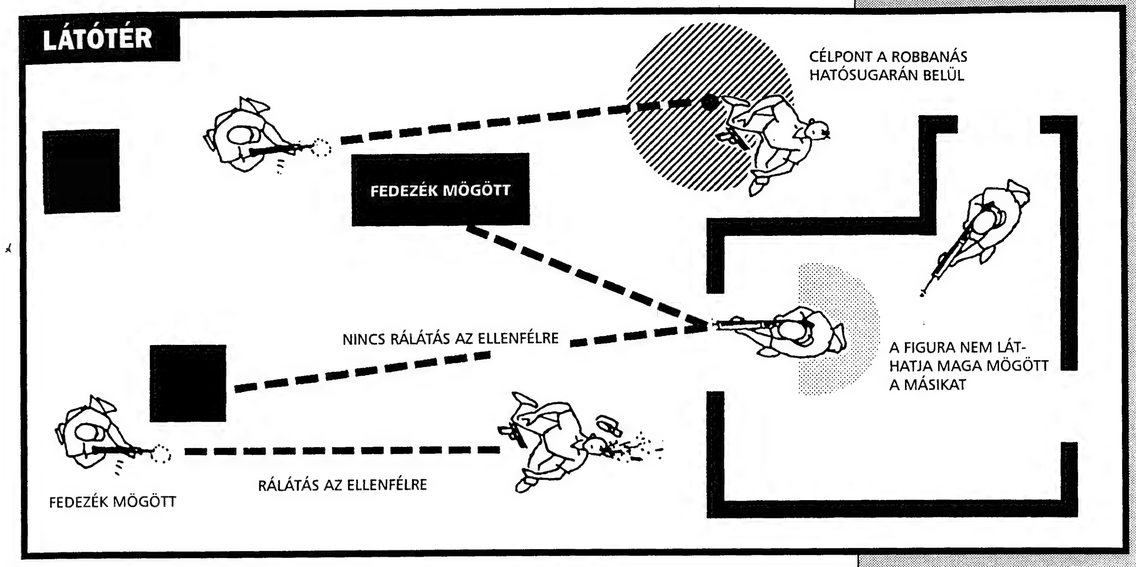
– Dr. Halman Thompson, WNS Riporter

Légfegyverek

Az 1990-es évek „festékpatronos fegyvereinek" továbbfejlesztett változatai. A légfegyverek méreggel, jelzőfestékkel, savval, vagy vegyszeres patronokkal működnek.

Festék: csak zúzódásokat okoz. Fejlövés esetén a festék 50% eséllyel a szembe kerül, és 3 körre megvakítja a célpontot. Ilyenkor 40% eséllyel végleges a károsodás.

Mérgek és Vegyszerek: hatásuk elkerülésére a karakternek mentődobást kell dobnia. Sikeres mentődobás esetén a sebzés vagy a szer hatása feleződik.



KÁBÍTÓSZEREK és MÉRGEK

Típus	Hatás	Sebzés
Hallucinogén	Zavarodottság	–4 INT
Kábító	Émelygés	–4 REF
Könnygáz	Könnyezés	–2REF
Altató	Alvás*	Nincs
Biotoxin I	Halál	4K6
Biotoxin II	Halál	8K6
Ideggáz	Halál	8K10

* a felezett hatás álmosság, –2 minden képességre

Sav: 1K6-ot sebez patrononként. A sav egy teljes fordulón keresztül, körönként 1K6-tal csökkenti a páncélok SFÉ-jét.

Példa: Ripperjack egy 15 SFÉ-s páncélt telibe talál két patronnal. Sebzése 2K6, összesen 7-et dob. Az első körben a páncél SFÉ-je 8-ra, a másodikban 1-re csökken. A következő körben 6 pont sebzés jut át a páncélon és mar bele ellenfele bőrébe.

Tézerek

Tézereknél az áldozatnak Sokk/Ájulás mentődobást kell dobnia (lásd Mentődobások, 104. oldal). Minden három körön belül végrehajtott sikeres támadással a mentődobás értéke –2-vel csökken. A tézerek egy óra alatt teljesen feltölthetőek a fali hálózatból.

Nyíl- és Tűvetők

A tűvetőket méreggel és kábítószerekkel használják. Minden találat 1K6/2-t sebez, plusz a méreg vagy a kábítószer hatása (lásd légfegyverek).

Vízipuskák és Folyadékvetők

A folyadékvetők vegyszerekkel vagy savval tölthetőek fel. Hatásuk megegyezik a **légfegyverekével** (lásd fönt), azzal a különbséggel, hogy minden „lövés" 2 patronnal egyenlő.

Íjak, Számszeríjak, Dárdák és Dobócsillagok

Az íjak, dárdák, és dobócsillagok nem tartoznak ugyan a leggyakoribb fegyverek közé, de 2020-ban is megvásárolhatóak. Ezeket a fegyvereket vagy hajítják (shurikeneknél, késeknél, dobónyilaknál és dárdáknál a karakter *Dobás* képzettségét használja), vagy kilövik (Íjászat képzettség). Minden nem gránát típusú hajítófegyvert FIZx3m-es távolságra lehet hajítani.

Sugárfegyverek

A sugárfegyverek közé a lézerek és mikrohullámú fegyverek tartoznak. A komolyabb sugárfegyverek rendkívül ritkák a *Cyberpunk* világában (beszerezhetőségük egy a tízhez, kizárólag nagyobb vállalatoktól és/vagy kormányoktól).

Lézerek

A lézerek 10 hatoldalú kockányi sebzést tároló, újratölthető energiatelepekkel működ-

KAPD EL ŐKET, AZTÁN PUCOLJ!

Nem kötelező pisztollyal leszedned azt a 200 kilós cyberpszichopatát. Légy cseles: lőj rá a tetőről, aztán szívódj fel! Használj felspécizett távcsöves puskát, ha ki akarsz nyírni egy ügyeskedő EuroSzólót. Feszíts ki két oszlop közé nyakmagasságban borotvadrótot, aztán addig piszkáld a nomádbandát, amíg megpróbálnak elgázolni a járgányaikkal.

Röviden, sose akaszkodj össze szemtől-szembe valakivel, ha szebben és csendesebben is elteheted láb alól.

Játékvezetők, figyeltek?

Ezeket a trükköket próbálják majd beadni nektek.

Most már felkészülhettek.

nek. Minimum 1K6-ot, maximum 5K6-ot használhatsz fel egyetlen lövésre, amíg ki nem futsz a tízből. A lézerek a fali hálózatból, óránként 1K6-tal tölthetőek.

Példa: Ripperjack a minap szerzett lézert egy Arasakás őrtől. Összesen 10K6-tal gazdálkodhat; nem vacakol sokáig, feltekeri a szabályozót 5K6-ra, és tüzel. Ezen a fokozaton már a következő lövés után töltenie kell.

Mikrohullámú fegyverek

A mikrohullámú fegyverekkel ugyanúgy támadsz, mint bármilyen más célzófegyverrel. Sebzésük 1K6 (égési sérülés). Aki 1 méternél közelebb tartózkodik a sugárhoz, 1K6-tal dobnia kell a mikrohullám mellékhatásait feltüntető táblázatból, hogy mi történik a testébe ültetett cyber-cuccokkal. A leárnyékolt cyberware-t nem befolyásolják ezek az elektromos mellékhatások sem.

A mikrohullámú fegyverek – akárcsak a lézerek – a fali konnektorokból óránként egy lövésre elegendő impulzussal tölthetőek fel.

MIKROHULLÁMÚ FEGYVER MELLÉKHATÁSAI

1 A cyberoptikák 1K6 fordulóra bemondják az unalmast.
2 Neurális impulzus! Ha a karakternek interface aljzatai, drótozott reflexei, vagy egyéb cuccai vannak, a REF képessége 1K6/2-vel csökken a meghibásodás kijavításáig.
3 A cyberaudio-k 1K6 fordulóra működésképtelenné válnak.
4 Cybervégtag üzemzavar: 1K10 körre teljesen használhatatlanná válik.
Dobj 1K6-tal, dobj újra, ha ott nincs végtag.
1-2 ...Jobb kar
3 .....Bal láb
4 .....Jobb láb
5-6 ....Bal kar
5 Totális neurális összeomlás! A karakteren 1K6/3 fordulóra epilepsziás rángások lesznek úrrá.
6 Nincs mellékhatás.

Területre ható fegyverek

A területre ható fegyvereket ugyanúgy használjuk, mint a többi célzófegyvert. Ezek azonban egyszerre több célpontot képesek sörétfelhővel, lánggal, robbanással, vagy gázzal beteríteni. Területre ható fegyverek közé tartoznak a **smasszerpuskák, gránátok és robbanóanyagok, lángszórók, rakéták, aknák, és rakétagránátok (RPG).**

Sikeres támadás esetén a hatás középpontjában a kiválasztott célpont áll, és minden, ami az érintett területén belül van, szintén sebződik. Ha elhibázod a célpontot, meg kell határoznod a terület igazi középpontját. Dobj a tízoldalúval a Gránátok Táblázatból, és határozd meg a tévesztés irányát, aztán dobj egy második 1K10-et – ennyi méterrel trafáltál mellé.

Smasszerpuskák

A smasszerpuskák (másnéven sörétes- vagy repeszpuskák) apró fémsörétekből álló felhőt lőnek ki; úgynevezett „szórásuk" van. A szórás szélessége a támadó és a célpont távolságától függ. Ha valami vagy valaki a smasszerpuska és a célpont közötti szórásba kerül, akkor az akadály mögé eső terület mentesül a lövés hatása alól.

SMASSZERPUSKA TÁBLÁZAT

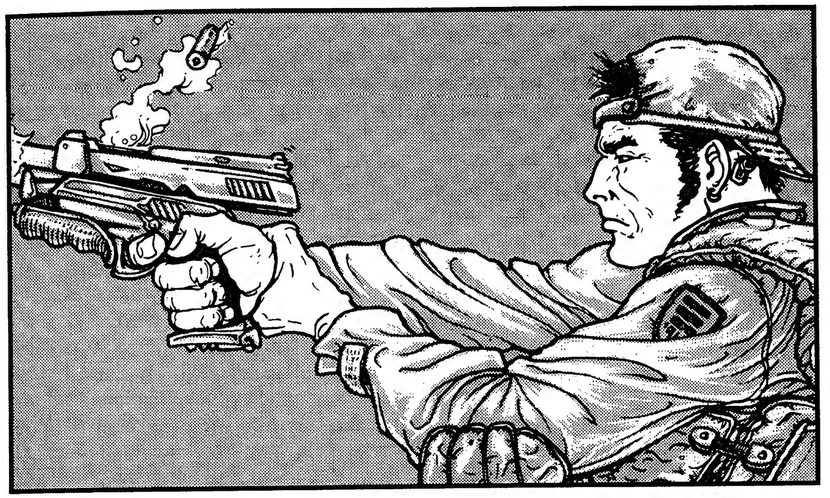
Lőtáv	Szórás szélessége	Sebzés
Röv.,Közv.	1 méter	4K6
Közepes	2 méter	3K6
Nagy	3 méter	2K6

A szórásba eső személy a lőtávolságnak megfelelő sebzést szenvedi el (az 61. oldalon található Fegyvertáblázatban leírt sebzés a maximális sebzést jelenti).

Példa: Ripperjack közepes lőtávolságból odapörköl két boosternek a smasszerpuskájával (szórás szélessége = 2m). Az elsőt telibe kapja; a második booster is 1 méteren belül van a célponthoz képest – a szórás tehát rá is kiterjed. Mindketten sebződnek.

A smasszerpuskák rendkívül hatékony fegyverek, amikor a célzás nem létfontosságú. Példának okáért, egy 2 méter széles folyosón leadott lövéseket lehetetlen sérülés nélkül megúszni, legyen az embernek bármennyire felturbózott reflexe. Másfelől, a smasszerpuskák lőtávolsága viszonylag korlátozott, és személyre leosztva a sörétszámot, már nem is okoznak olyan komoly sebesülést.

Automata Repeszpuskák: az automata repeszpuskák a házról-házra harcokban a leg-



veszedelmesebb fegyverek. Annyiszor támadhatsz velük, amennyi a fegyvered TGY-je. Minden lövést egy méteren belül kell elhelyezned az előzőhöz képest, az első után minden lövés –2 negatív módosítóval jár. Csakhogy ez azt jelenti, hogy mondjuk öt darab 2 méteres ólómfelhővel terítheted be a célterületet – ezért a –4-es vagy –6-os módosító igazán semmiség! Az automata repeszpuskák lassúak és nehézkesek, lőtávolságuk pocsék, ám pokoli pusztításra képesek városi közelharcban.

Példa: Ripperjack ötször tüzel egy CAWS repeszpuskával, ezért utolsó támadó dobására már –8-at kap. Egy öt méter széles folyosót vesz célba, lövéseit (célpontjait) egymástól egy méterre rakja. A folyosón mindenkiből hamburgert csinál.

„Hóhó, hapsikám! Húsz gyú'tót és pár repeszgránátot akarsz? Gond egy szál se."

Gránátok

Gyártanak belőlük **repesz-, gyújtó-, kábító-, fény-, hang-, romboló-,** és különféle **gázgránátokat.** Minden fajta 2-5 méter közötti területhatással bír. A gránátok és robbanóanyagok időzítővel, rádióvezérlésű detonátorral, botlódróttal, és távirányítással robbanthatóak. Mindegyik gránáttípus beszerezhető kézi-, vagy puskagránát változatban is; további információkat a **Területre Ható Fegyverek, és a Gránátok Táblázatban** találhatsz a 99. oldalon. A gránátok 10x akkora távolságra hajíthatóak, mint a karakter FIZ képessége méterben (–10 m minden extra kilóért 1 kg fölött), vagy gránátvetőből 300 m-re lőhetőek ki.

Új Szabály: a páncéltörő smasszer- és repeszpuska lőszerekről

Ezek a (nem sörétes) lőszerek mindenféle védelemmel szemben páncéltörőnek (AP) minősülnek. A **merev** páncélokon átjutott sebzésük **nem feleződik**, a **lágy** páncélokon átjutott a szokványos módon csökken. Ez a nagy tömegű, bordázott/teflonköpenyes lövedékek romboló hatásának köszönhető.

10-es űrméretű golyók ..... 5K6+3
12-es űrméretű golyók ..... 4K6+2
20-as űrméretű golyók ..... 3K6+1

Gáz: a gázgránátok annyiban különböznek más gránátoktól, hogy területhatásuk változó. Gáz használatakor először határozzuk meg a becsapódás helyét. Minden 3 méteren belül tartózkodó személy azonnal a hatása alá kerül.

A következő körben dobj a Gránátok Táblázatból, és határozd meg a szél irányát. Helyezd át ennek megfelelően a gázfelhőt. Minden személynek mentődobást kell dobnia az első és második területen belül, illetve a két pont közötti, gázfelhő szélességű sávban. A harmadik körben a gáz szétoszlik.

KAPD EL ŐKET, AZTÁN VÁLTOZTASS A SZABÁLYOKON!

Kényszerítsd rá ellenfeleidet, hogy a te szabályaid szerint játsszanak. Csald magad után őket, keress olyan helyet, ahonnan kiszúrhatod, ha jönnek. Spájzolj be némi dugi kaját és lőszert, ha netalán hosszabb ideig kell kihúznod.

A ravasz punknak mindig akad legalább egy tucat rejtekhelye. Ne járj mindig ugyanoda, különben egyik éjjel a matracodra mászol és BUMM! (lásd 110. oldal). Gondoskodj róla, hogy szükség esetén elbarikádozhasd magad.

Jópofa trükk, ha a legtutibb rejtekhelyedet ellenséged legádázabb riválisának a területére telepíted; mondjuk, amikor az Arasaka elől egy Militech kiképzőtábor kellős közepén rejtőzöl el.

Végezzék el *ők* a piszkos melót!

KAPD EL ŐKET, AZTÁN RÁMOLD KI A HULLÁJUKAT!

Többen vannak a nyakadon? Íme egy trükk. Mielőtt balhéba keverednél, helyezz el néhány claymore-aknát a menekülési útvonalon. Rejtsd őket szemét vagy sár alá, és jelöld meg a helyüket konzervdobozokkal vagy ilyesmivel. Amikor pucolsz előlük, kikerülöd az aknákat, és hagyod, hogy a löncshusi végigsétáljon rajtuk.

Bumm.

Újabb trükk a Bérgyilkosok és Övön Aluli Húzások Iskolájából. Patthelyzetben vagy? Nem tudod kifüstölni őket, képtelen vagy hozzájuk férkőzni? Vondd el a figyelmüket, amíg társaid az ajtókhoz, ablakokhoz jutnak, és claymore-okat drótoznak fel. Aztán már mehetsz is sétálni.

Idővel ki kell jönniük.

Bumm.

És végül, még egy ingyenes tipp. Unod már azt a nehézfiút hajkurászni az Utcán? Találd ki, hol szunyál, rakj egy aknát a matraca alá (óvatosan...), aztán gondosan drótozd a matracot az aknához. A mókus majd ráül vagy visszahajtja a matracot, hogy csapdát keressen.

Már késő. **Bumm.**

A gázgránátoknak egyaránt lehet végzetes vagy harcképtelenséget okozó hatásuk. Ezek elkerülésére a karaktereknek mentődobást kell dobniuk: a páncél nem segít (a gázmaszkok és szűrők igen). Ha a dobás sikeres volt, a karakter csak a hatás felét szenvedi el (a –2 REF csak –1 lesz; 4K6 sebzés 2K6-ra csökken stb.)

GÁZOK HATÁSAI

Típus	Hatás	Sebzés
Hallucinogén	Zavarodottság	–4 INT
Émelygés	Betegség	-4 REF
Könnygáz	Könnyzés	–2REF
Altató	Alvás*	Nincs
Biotoxin I	Halál	4K6
Biotoxin II	Halál	8K6
Ideggáz	Halál	8K10

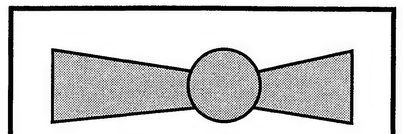
* a felezett hatás álmosság, –2 minden képességre

Lángszórók

A lángszórók hasonlítanak más területre ható fegyverekre, egyetlen eltéréssel: két pont között lehet „söpörni" velük. Lángszóró típusú fegyverek alkalmazásakor meghatározhatsz egy kezdő- és egy végpontot; aztán támadást dobsz. Ha elhibáztad, dobj a Gránáttáblázatból (99. old). Bármi, ami a két pont közötti „söprésbe" kerül, meggyullad. Használatuk a cyber-változat kivételével *Nehézfegyveres* képzettséget igényel, a cyberfegyver-lángszóróhoz a *Pisztolyok* képzettség szükséges. Sebzésük 2K10 az első fordulóban, a következő két fordulóban pedig 1K10 és 1K6. A merev páncélzat normális védelmet nyújt ellenük. A 16 SFÉ-nél gyengébb lágy páncélok nem nyújtanak semmilyen védelmet, és találatonként 2 pontot rongálódnak.

Aknák

Kétféle típusuk létezik; a szokványos taposóaknák, és a „claymore" gyalogsági aknák. A **taposóaknák** járművek és más nehézgépezetek megállítására is alkalmasak; könnyen felfedezhetőek a legtöbb mágneses érzékelővel (7 a 10-hez eséllyel). Működésük pofonegyszerű; rálépsz és felrobban. Sebzésük 4K10.



Claymore Diagram

A **claymore** aknákat emberek elpusztítására tervezték. Botlódróttal, időzítéssel vagy távirányítással süthetőek el, robbanásuk körkörös helyett inkább homokóra alakú területen hat (lásd illusztráció). Az „elülső" kúp pusztítási területe 6 méter széles és 75m hosszú; a „hátulsóé" 6 méter hosszú és széles. A két kúp találkozásában az akna 6 méter átmérőjű körben pusztít. Sebzése 4K10.

Rakétagránátok (RPG)

A rakétagránátok (RPG-k) a rakéta- és gránátlövedékek hibrid változatai, a gránátvetőnél jóval nagyobb lőtávolsággal és pontossággal rendelkeznek. Ugyanakkor olcsóbbak és könnyebben beszerezhetőek, mint a rakéták. A használat után eldobható páncéllöklök kivételével, az indításkor kicsapó mérgező gázok miatt, zárt helyekről használhatatlanok. Az RPG-ket – akárcsak a gránátvetőket – a karakter *Nehézfegyverek* képzettségével használhatja. Sebzésük 6K10.

Rakéták

Ide tartoznak a radar- és optikai irányítású rakéták, a mini-rakéták és rakétavetők. Használatukhoz *Nehézfegyverek* képzettségre van szükség. Kezeld őket puskagránátokként, mintha nagyobb lőtávolságuk és hatósugaruk lenne. Sebzésük változó.

Megjegyzés: ha a rakétát páncéltörő robbanófejjel látták el, akkor a páncél SFÉ-je feleződik, de az átjutott sebzés **nem**.

Robbanóanyagok

A robbanóanyagok annyiban különböznek a gránátoktól, hogy minél többet használsz belőlük, annál nagyobb lesz a pusztítás területe. A robbanóanyag mennyiségeket egységekben mérjük – egységnyi TNT egy rúdnak felel meg, egységnyi plasztik 1kg súlyú stb.

ROBBANÓANYAGOK HATÓSUGARA

Rbanyag.	Egys.	Ter.	Sebz.
Plasztik	1kg	4m	7K10
C6	1kg	5m	8K10
TNT	1 rúd	3m	4K10

Vedd az egységnyi robbanóanyag hatósugarát, és szorozd meg a felhasznált egységek számával. A sebzés inkább az egész testfelületre érvényes, mintsem valamelyik testrészre.

Példa: Ripperjack négy TNT-rudat köt össze, és behajítja egy 10m-re álló elhagyatott épületbe. Egy TNT rúd robbanásának hatósugara 3m – 4x3 =12 méter. Ripperjack-et saját robbanása kapja el, és alaposan ráfázik. Rossz húzás volt, Jack!.

Molotov-koktélok

A molotov-koktél az otthonukban sok fölösleges benzint, rongyot és üres üveget dugdosó pasasok és terrorista-palánták kedvenc játékszere. Egy molotov-koktél 2 métert terít be a felhasznált benzin minden egyes literéért (egy átlagos üdítős palack hatósugara 2 méter). A sebzés (2K10) inkább az egész testfelületre érvényes, mintsem valamelyik testrészre.

KÖZELHARC

Ide tartoznak például a **botok, kések, kardok, balták, láncfűrészek, kőtörő kalapácsok, monokatanák és monopengék, monomolekuláris korbácsok, cybersnake-ek, harcikesztyűk, ripperek, pengekörmök, harcművészfegyverek, a pusztakezes harc és verekedés jellegű képzettségek.**

A közelharc annyiban különbözik a célzófegyveres támadásoktól, hogy célpont helyett ellenfeled védelmét kell leküzdened. A közelharc támadási formulája a következő:

TÁMADÓ REF-je + KÉPZETTSÉG + 1K10

A VÉDEKEZŐ REF-je + KÉPZETTSÉG* + 1K10-zel SZEMBEN

* Harcművészetek, Verekedés, Vívás, Közelharc, Kitérés, vagy Atlétika használható a játékvezető döntésétől és a szituációtól függően

Harcművészetek és Verekedés

A verekedés és harcművészet képzettségek abban különböznek más közelharctámadásoktól, hogy többféle módon is használhatóak:

- **Csapás:** 1K6/2 + Sebzés módosító
- **Rúgás:** 1K6 + Sebzés módosító
- **Blokkolás/Hárítás:** a sebzés blokkolása vagy elnyelése
- **Kitérés:** –2 a támadó dobására
- **Lefegyverzés:** sikeres dobással kiütötted vagy eltávolítottad a fegyvert ellenfeled kezéből.
- **Dobás:** ellenfeled a földre kerül, a sebzés 1K6 + módosító, plusz egy Ájulás/Sokk mentődobást is kell dobnia –2-vel.
- **Fogás:** ízület vagy testrész fájdalmas feszítése, illetve lefogása. Ehhez előbb megragadást is kell alkalmaznod. Az ellenfél mozgásképtelenné válik, amíg ki nem szabadul.
- **Szabadulás:** sikeres dobásnál kiszabadultál és mozoghatsz.
- **Fojtás:** előbb egy sikeres lefogás vagy megragadás szükséges. Az ellenfél körönként 1K6-ot sebződik.
- **Gáncsolás:** az ellenfél földre kerül. Következő támadására –2, te a tiédre +2-t kapsz.
- **Megragadás:** lehetővé teszi, hogy dobást, fojtást, vagy fogást alkalmazz *következő* akcióként.

Harcművészetek: a harcművészet olyan tradícionális formája a közelharcnak, melyet halálosabbra fejlesztettek holmi közönséges bunyónál. Minden harcművészeti stílusnak megvannak a maga kulcstámadásai – ezek a stílus erősségeit tükrözik. Az ilyen támadások használatakor a karakter 1-4-ig terjedő pozitív módosítót kap (a harcművészet stílusától függően).

A karate például a következőket nyújtja:

Csapás .....+2
Blokkolás/Hárítás .....+2
Rúgás.....+2

Egy karatemester bármilyen manőver végrehajtására képes, de ebben a háromban jobb lesz.

A Choi Li Fut-ban járatos harcművészt:

Csapás .....+2
Blokkolás/Hárítás .....+2
Rúgás.....+2
Dobás .....+1
Kitérés .....+1

– módosítói sokoldalúbbá teszik a karatemesterünknél.

Természetesen a Choi Li Fut nehezebben elsajátítható, mint a Karate; ezt a különbséget a képzettség **nehézségi foka** tüközi. A képzettség növeléséhez az alapesetben szükséges pontokat meg kell szorozni a harcművészet nehézségi fokával. A harcművészetek

„Nem volt időm fegyvert rántani. Egy gyors pördülőrúgás, utána még egy félköríves, ami sarokkal landolt pont a pofájában. Ettől aztán eléggé kifeküdt, hogy végre előszedhessem a Minami-t a páncéldzsekim alól."

„Aztán a partnere már a nyakamon is volt egy visszakezes ütéskombinációval. Szintiszta chipezett képzettséggel csinálta. Szegény kislány, alaposan ráfázott – a 10mm-es hipersebességű golyó nyerőbb a kung-funál..."

– Morgan Blackhand

teljes listája megtalálható a 100. oldalon.

Sebzés: már említettük, hogy a harcművészetek jóval halálosabbak a közönséges bunyónál. Használatukkor annyi bonuszt kapsz a sebzésre, amennyi a harcművészet képzettséged. Plusz még a Fizikum képességedből származó sebzés módosítók is élnek.

Kitérés

A védekező fél megpróbálhat kitérni a közelharcban végrehajtott támadások elől, ha a kör elején bejelenti erre irányuló szándékát. Abban a körben az összes támadást –2-vel dobják ellene; azonban minden más cselekedetére egy összeadódó –3 módosítót kap (–3, –6 stb.).

KITÉRÉS = –2 TÁMADÓK DOBÁSAIRA, –3 A VÉDEKEZŐ MÁS CSELEKEDETEIRE

Hárítás

A védekező fél a közelharc támadások hárításával is megpróbálkozhat, amennyiben a kör elején bejelenti erre irányuló szándékát. Abban a körben az összes támadás sebzéséből először a hárításra használt tárgy kap.

Kardokat és más vágófegyvereket rongálódás nélkül lehet hárításra használni, de mentődobást kell dobniuk (közönséges fegyvereknél 9-et vagy kevesebbet a tízoldalúval), különben eltörnek. A védekező minden más cselekedetére egy összeadódó –3 módosítót kap.

HÁRÍTÁS = FELFOGJA A TÁMADÁST, –3 A VÉDEKEZŐ MÁS CSELEKEDETEIRE

Sebzés közelharcban

Közelharcban végrehajtott támadásnál a sebzést megtalálod a használt fegyver leírásánál.

Támadáskor a sebzéshez hozzá kell adnod a karaktered fizikumának megfelelő módosítót. Ezek az értékek szerepelnek az alábbi **Sebzés Módosítók** táblázatban.

SEBZÉS MÓDOSITÓK

FIZ	+Sebzés
Nagyon Gyenge	-2
Gyenge	-1
Átlagos	+0
Erős	+1
Nagyon Erős	+2
FIZ 11-12	+4
FIZ 13-14	+6
FIZ 15+	+8

Monopengék, Monokatanák, és Slice & Dice-ok

Amikor 10-est dobsz a kockával, a monopengék és Slice'N'Dice-ok (borotvakorbácsok) duplát sebeznek. Ezek a fegyverek rontott dobás esetén mindig eltörnek (1-es a tízoldalúnon), ha hárításra használják őket, akkor 40% eséllyel történik ugyanez (1-4-ig a tízoldalúnon). Amennyiben nem említjük másként a leírásban, a lágy páncélok csak 1/3, a merev páncéloknak pedig csak 2/3 SFÉ-t adnak a monomolekuláris fegyverekkel szemben.

Cyberbeast

„Cyberbeast"-nek nevezzük azokat az emberi testben tárolt, kibernetikusan vezérelt fegyvereket, melyek önálló támadásra alkalmasak. A cyberbeast-fegyverek körönként egyszer támadhatnak. **Támadó dobásuk 10+1K10**; minden egyéb tekintetben úgy „harcolnak", ahogyan a karakterek tennék. A cyberbeast legismertebb változata az 1K6 sebzésű **cybersnake** (bővebben a *Hardwired* című kiegészítőben olvashattok róla).

JÁRMŰVEK A PEVT-BEN

A járműves harc két részre bontható; az első a jármű irányítása, a második a támadás. A *Solo Of Fortune,* illetve a *Maximum Metal* című kiadványban realisztikusabb rendszereket találhatsz, de az esetek többségében ez az egyszerűbb is megteszi.

a) Irányítás Dobása: egy jármű irányításához a következőt kell dobnod,

REF + VEZETÉS/PILÓTA KÉPZETTSÉG +1K10 + MÓDOSÍTÓK

ennek az összegnek nagyobbnak vagy egyenlőnek kell lennie a jármű irányításához szükséges számnál. Ezt az értéket a manőver nehézsége alapján határozzuk meg.

Egyszerű (kanyar, fel- vagy leszállás, lebegés, fordulás).....15
Nehéz (hajtűkanyar, csúszást kontrollálni, kihúzni a gépet átesésből/zuhanórepülésből, vészleállás) 20
Nagyon Nehéz (180 fokos forduló, irányítást visszanyerni dugóhúzóból).....25

b) Amikor dobsz: add hozzá a szituációnak megfelelő módosítókat az irányítás dobásodhoz. A jármű típusának és a sebességnek megfelelő módosítók a következőek:

IRÁNYÍTÁS MÓDOSÍTÓI

Személyautó	-0
Limuzin	-3
Sportkocsi	+2
AV-4	-2
AV-6	+2
AV-7	+1
Motor	+1
Kamion	-4
Gyro	-0
Osprey	-0
Motorcsónak	-1
Biztonságos sebesség duplája	-2
Biztonságos sebesség triplája	-4
Biztonságos sebesség négyszerese	-6

Ha elrontod a dobást, dobj a hatoldalú kockával, és olvasd le az eredményt az alábbi **Irányítás Elvesztése Táblázatból:**

IRÁNYÍTÁS ELVESZTÉSE

1-2	Csúszás, billenés; semmi vészes
3-4	Nagyobb csúszás; az utazás irányára merőlegesen 1K10x3m csúszás; a légijárműveknél átesés, 1K10x15 métert veszítenek a magasságból.
5-6	A jármű 1K10x3m csúszás után felborul és 5K6 pontot rongálódik; a légijárművek dugóhúzóba mennek át és 1K10x30 métert veszítenek a magasságból.

Harc Járművekkel

A járműves harc pontosan ugyanolyan, mint bármely más összecsapás – kiválasztjuk a megfelelő módosítókat, és a fegyverhez szükséges képzettséget használjuk. A lövések nem lehetnek célzottak, a járművek részei nem támadhatók külön-külön. A járműveket általában nehézfegyverekkel, lézerekkel, rakétavetőkkel, géppuskákkal és mágneses sínágyúkkal szerelik fel – a lövegtoronyba épített fegyverek megkapják az erre vonatkozó módosítókat.

Járművek rongálódása

A járművek egyaránt rendelkeznek SFÉ és SSP-vel (Strukturális Sebzés Pontokkal). Ha a jármű páncélozott, a sebzés a feltüntetett SFÉ-vel csökken, a fennmaradó összeget pedig a jármű SSP-jéből kell levonni.

A jármű megsemmisül vagy mozgásképtelenné válik, ha SSP-je nullára csökken. Ebben a leegyszerűsített rendszerben nincsenek specifikus, helyi sebzések – minden pontot közvetlenül a jármű SSP-jéből vonunk le.

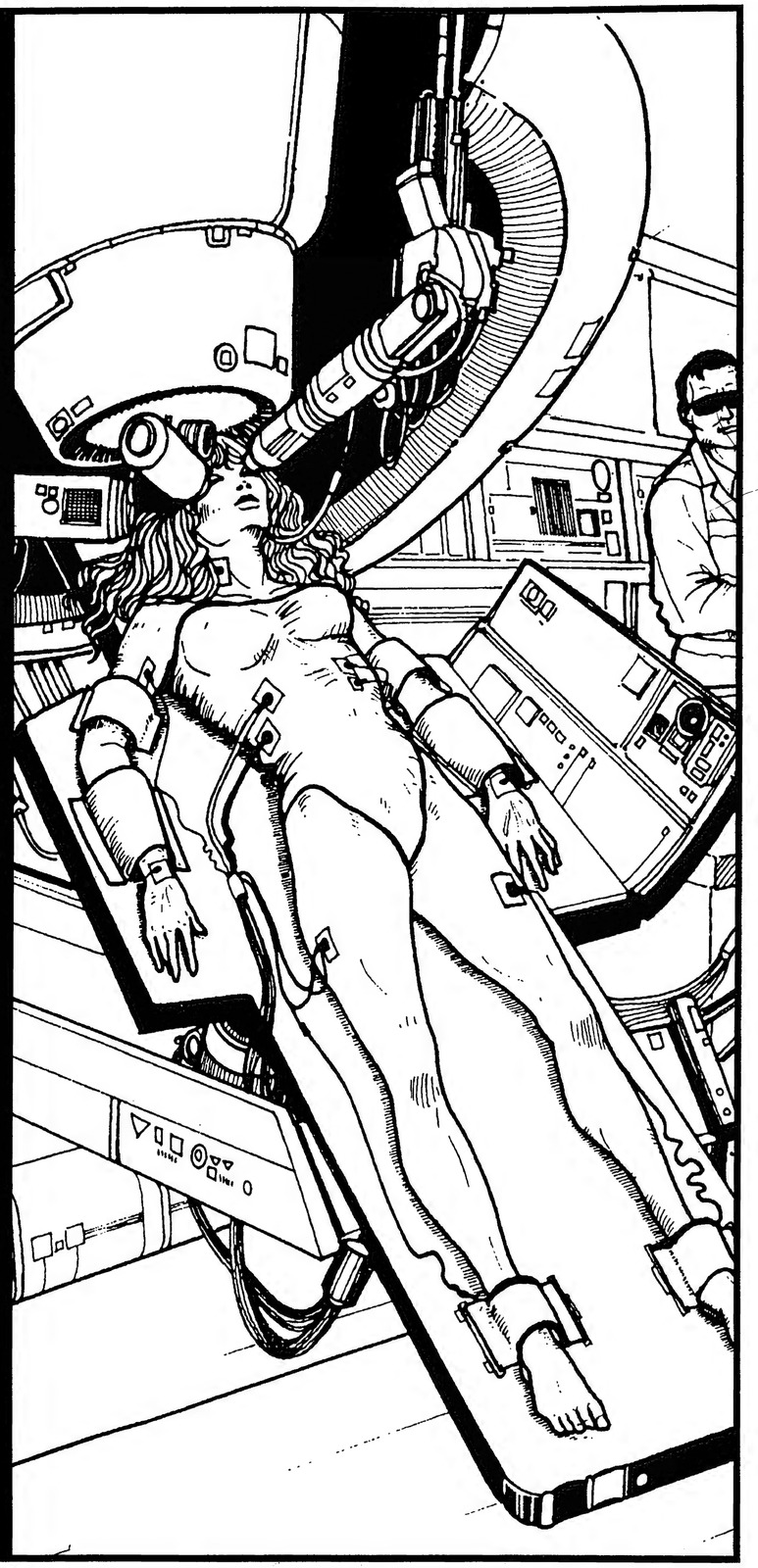
Ütközések

Az ütközéskor keletkezett rongálódást úgy határozzuk meg, hogy a mozgó jármű sebességét elosztjuk 20-szal (lefelé kerekítve). Aztán ezt az értéket megszorozzuk az ütköző tágy tömegének megfelelő módosítókkal, az alábbi táblázat szerint. A jármű ennyiszer K6-ot veszít az SSP-jéből, az utasok pedig ennek a felét szenvedik el.

SÚLY MÓDOSÍTÓ TÁBLÁZAT

Méret	Szorzó
Nagyon Könnyű (kisebb láda, tollak)	x0,5
Könnyű (ember, nagyobb láda)	x1
Közepes (motor)	x2
Nehéz (autó)	x3
Nagyon Nehéz (kamion, anyaföld)	x4

SZEREPEK
KARAKTEREK
ÉLETÚT
FELADATOK ÉS KÉPZETTSÉGEK
FEGYVEREK
VÉDŐFELSZERELÉSEK
FELSZERELÉS
CYBERCUCCOK
HARC
ORVOSLÁS
HÁLÓZAT



„Nyugi; nem szükséges ismerned a 21. század orvostudományát. Elég, ha annyit tudsz, mihez kezdj, amikor dől belőled a vér egy sötét sikátor mélyén."

8. RÉSZ TRAUMA TEAM

Kezdjük a legfontosabb kérdéssel – túléli a pasas, vagy inkább hívjuk Savage dokit, és szervezzük meg a hulla elszállítását?

Halál

Amikor a karaktered sebesülései HALÁLOS kategóriába csúsznak át, jókora eséllyel elpatkolsz. A kérdés csak az, mikor? Minden alkalommal, amikor HALÁLOS fokozatba kerülsz, dobnod kell egy halál elleni mentődobást; azaz vond le a karaktered Fizikumából a halálossági fokozatnak megfelelő módosítót, és dobj ez alá a szám alá a tízoldalú kockával. Minden újabb fordulóban ismét mentődobást kell dobnod annak eldöntésére, hogy a karaktered nem leheli-e ki a lelkét. Ha sikeres a dobásod, tovább bírod; ha elrontod, beadod a kulcsot a forduló végén.

Tételezzük fel, hogy Savage-nek 10-es (Nagyon Erős) Fizikuma van, és annyi sérülést szed össze, hogy HALÁLOS 4 fokozatba kerül. 6-nál (10-4) kevesebbet kell dobnia, hogy életben maradjon. Az első fordulóban 5-t dob. Huh, ezt megúszta. A következő fordulóban viszont 7-t dob, és kiszenved. Társai azonnal marakodni kezdenek a bakancsáért...

Érthető, ugye? Előbb vagy utóbb elrontod a dobást, és meghalsz. Az egyetlen kiút a **stabilizálás.**

A stabilizálás azt jelenti, hogy a páciens nem veszít több vért, és sebeinek javarészét gyógyszerekkel, harctéri sebészettel vagy kötözéssel ellátták. A stabilizált karakternek nem kell tovább dobálnia minden fordulóban. Bárki (kivéve a sérültet) megpróbálkozhat egy halálosan sebesült karakter stabilizálásával; de azért jobb – sokkal jobb –, ha a kísérletező rendelkezik némi orvosi képzettséggel.

Ha a TECH képesség, bármilyen Orvosi képzettség, és 1K10 összeadásával kapott eredmény magasabb vagy egyenlő, mint az elszenvedett sebzéspontok összege, akkor a stabilizáció sikeres. *Például ha Ripperjack 20 pontot sebesült és ezzel HALÁLOS 1-be került, akkor stabilizálásához egy 20-as vagy nagyobb dobás szükséges.*

A stabilizáló dobás esélyeit a következő módosítók befolyásolhatják – ezeket hozzáadhatod az eredményhez:

Teljes kórházi ellátás és sebészet.....+5
Trauma Team ambulancia .....+3
Létfenntartókád.....+3

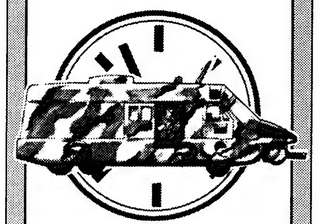
Klinikai Halál

Tegyük fel, hogy a *te* zugdokidnak csak 2-es Orvoslás képzettsége volt...

A jövőben néhány valóban csodálatos dologra leszünk képesek. Bőrt, vért, szerveket, végtagokat és izomszövetet állíthatunk elő kollagén-szaharid tartályokban. Az egyéb testrészeket, ujjakat, lábujjakat, szemeket és belső szerveket a helybéli Szervbankból vásárolhatod meg, és mikrosebészettel magadba operáltat-

Figyelem! Fontos!

A Trauma Team mindig a hívásod utáni 1K6+1 percen belül érkezik meg.



GYÓGYULÁS

Kezelés	Pontok/Nap
Elsősegély	0,5
Orvoslás	1
Orvoslás + Serkentőszerek	2
Orvoslás +Nanotech	2
Orvoslás + Nanotech + Serkentőszerek	3

hatod. Egyedül lelkeket nem leszünk képesek újranöveszteni. Ha meghaltál, akkor bizony hulla vagy.

Mindjárt az elején tisztázzunk valamit: amint eléred a HALÁL 10-et, nincs mese, kinyiffantál. Mivel a 21. századi orvostudomány olyan eredményeket ért el, hogy képes a klinikailag halottakat is újraéleszteni, a Trauma Team Vállalat (a legnagyobb, világszerte irodákkal rendelkező paramedikusi szolgálat) a klinikai halál 10 stádiumát állította fel. Ezek azt jelzik, mennyire nehéz a páciens újraélesztése. Minden percért (hat forduló), amit a klinikai halál állapotában töltesz el, a halál stádiuma két szinttel növekszik. *Példa: 9:00-kor öltek meg. Három perc telik el, amíg a Trauma Team AV-4-ese megérkezik. Most HALÁL 6-ban vagyok.*

A fentiek létfontosságúak a halott *Cyberpunk* karakterek számára. Amikor a Trauma Team megérkezik, kockadobással kell eldönteni, hogy a páciens újraéleszthető-e. Az 1K10-zel végzett dobásnak magasabbnak kell lennie a halál jelenlegi stádiumánál, különben a karakter már csak egy Szervbankba kaphat beutalót. Sikeres próbálkozás esetén a pácienst utolsó sebesülésénél stabilizálták, és a gyógyulás folyamata megkezdődhet.

GYÓGYULÁS

Oké, tehát nem Savage doki boncasztalán fekszel…

Ahhoz, hogy felépülj a sérüléseidből, orvosi kezelésben kell részesülnöd, különben az állapotod (a fertőzéstől és a megrázkódtatástól) naponta 2 pontot romlik. Ha a páciens sérülései halálos fokozatúak, emellett még naponta Halál ellen is mentődobást kell dobnia. Orvosi kezelés nélkül hamar elfogy a szerencséd. Talán éppen ezért fejlődött ekkorát az emberiség orvostudománya…

Sikeres kezeléshez magasabbat kell dobnod (a TECH-et, az orvosi képzettségedet és 1k10-et összeadva), mint a páciens által elszenvedett sebpontok összege. Az orvosi kezelések két képzettség alkalmazásával végezhetők el; *Elsősegéllyel* vagy *Orvoslással.*

Elsősegély

Az elsősegély a sebek kitisztítását, ellátását, a törött végtagok helyre- és sínberakását, illetve a szükséges gyógyszerezést jelenti. Amikor a karakter sikerrel használja Elsősegély képzettségét, a páciens naponta 0,5 pontot gyógyul. *Példa: egy Könnyű sérülés 8 nap alatt gyógyul, egy Kritikus sérülés 24 nap alatt, egy Halálos 3 pedig 56 nap alatt.* Sikertelen dobás esetén a páciens nem kap vissza pontokat. Naponta egyszer újra kísérletet tehetsz, amíg elég magasat nem dobsz. A gyógyulás megkezdődéséhez már elég egyetlen sikeres dobás is. Indokolt esetben, illetve ha a Játékvezető megengedi, magadat is elláthatod.

Orvoslás

Orvoslás képzettséggel a karakter szakemberektől, megfelelő oktatási intézményben sajátította el az orvostudományt. Ezzel operálhat, gyógyszereket írhat fel, ismeri a sérülések megfelelő kezelését. A károsodott szerveket képes tápoldatban növesztettekkel helyettesíteni, új végtagokat felvarrni vagy cyberprotéziseket installálni. Orvosi beavatkozásokat már soha nem hajthatsz végre saját magadon!

Az Orvoslás képzettséggel rendelkező karakter ugyanúgy dob, ahogyan az Elsősegély használatánál tenné, azzal a különbséggel, hogy Orvoslás esetén a páciens naponta 1 pontot gyógyul. Így az előbb említett Könnyű sérülés 4 nap alatt, a Halálos 3 pedig 28 nap alatt meggyógyul. Az Orvoslás képzettség használata pótolja az Elsősegélyt; hiába használták mindkettőt egyszerre, a páciens állapota csak 1 pontot javul naponta, nem 1,5-öt! Akárcsak az Elsősegélynél, itt sem nyer vissza pontokat a páciens, amíg valamelyik dobás nem sikerült. Naponta egyszer lehet újra próbálkozni.

Gyógyulást Serkentő Kábítószerek

A gyógyulás gyorsítására használható kábítószerek (Speedheal) naponta plusz 1 pont javulást eredményeznek. Méregdrágák és gyakran tiltottak, neurális mellékhatásuknak köszönhetően a páciens REF képessége 1K6/3-mal csökken a kezelés után egy hétig. A serkentőszerek 1650 eb-be kerülnek kezelésenként.

Nanotechnológia és Módosított Antitestek

A nanotecnológia mikrosebészeti beavatkozások végrehajtására alkalmas, hihetetlenül kicsiny, pszeudó-organikus gépezeteken alapul. Ezek az apró eszközök programozhatóak: a károsodott sejteket molekulányi méretű polimer szálakkal javítják ki, vagy maguk funkcionálnak időleges „hídként" a megcsonkított idegvégződések között.

Módosított antitestekkel kombinálva, a nanotech kétszeresére gyorsíthatja a gyógyulás folyamatát (a páciens egyéb kezelések mellett plusz 1 pontot kap vissza naponta). A Könnyű sérülés így 2 nap alatt meggyógyulhat, a Halálos 0-ból pedig 8 nap alatt felépülhetsz. Gyógyulást serkentő szerekkel kombinálva a javulás sebessége napi 3 pontra növekszik, lehetővé téve, hogy ugyanaz a halálosan sebesült karakter mindössze 6 nap alatt talpra álljon!

És itt jön a bökkenő. A nanotech használata költséges (1500 eb kezelésenként), és csak néhány kórházban vehető igénybe (10-ből 1-ben). Ám ha bővében vagy a pénznek, ez a legjobb megoldás, hogy gyorsan visszakerülj az Utcára.

Páciensnek lenni

Ne feledd, a sikeres Elsősegély- vagy Orvoslás képzettségpróba után még fel is kell épülnöd (ez nem fantasy játék, ahol a varázsló hókusz-pókuszai után a hasbalőtt áldozat harcrakészen felpattan). A sérülések fokozatai különböző korlátozásokkal járnak a karakterekre nézve:

Könnyű Sérülések: a páciens teljesen mozgásképes; teheti a dolgát csekély mértékű fájdalom mellett.

Súlyos Sérülések: a páciens mozgásképes, minden cselekedetére –2 REF módosítót kap. Kötéseit naponta cserélni kell.

Kritikus Sérülések: a páciensnek napja felét ágyban kell töltenie, hogy egyáltalán visszanyerhessen elvesztett pontjaiból. Lehetőségei egyszerű feladatok végrehajtására korlátozódnak, –4 REF módosítóval minden cselekedetére. Kötéseit naponta kétszer kell cserélni, és ápolásra szorul.

Halálos Sérülések: a páciens ágyhoz kötött. Halálos 3 fokozatban vagy ennél súlyosabb esetben létfenntartó berendezések tartják életben, és valószínűleg kómában fekszik (50%). A teljes kezelés alatt állandó ápolásra szorul, bár nem kell Halál elleni mentődobásokat dobálnia (hiszen stabilizálták).

Példa egy Kórtörténetre

Ripperjack golyót kap a gyomrába (25 pont értékű sebesülés), sérülése HALÁLOS 3 fokozatú. Magas Elsősegély képzettséggel rendelkező társa stabilizálást dob, és megmenti az életét. Eddig oké.

Ripperjack sikeres stabilizálása után társa riasztja a Trauma Team szolgálatot. Az AV-4-es négy perccel később ér földet, a dokik Orvoslás képzettségüket használják, azután elszállítják Jack-et Night City közkórházába, és bedugják az intenzív osztályra. Ripperjack 13 nap alatt jön annyira helyre, hogy Halálos 3-ból elérje a Kritikus fokozatot, közben ágyban fekszik, létfenntartó berendezésekre és infúzióra kötve (amikor állapota eléri a Halálos 2-t, az orvosok lekapcsolják róla a berendezéseket). Kritikus fokozatban a nővérek segítségével már napi pár órát sántikálhat az udvaron. Négy nap múlva elhagyhatja a kórházat; és ha kötéseit naponta cserélik, további négy napon belül szinte teljesen felépül. Huszonegy napig tartott, amíg visszakerült az Utcára. Most már csak pénzt kell kerítenie, hogy kifizesse a számláit…

Szabadon Választott Sebészi Beavatkozások

Nem csak balesetek vagy összecsapások következtében kerül sor orvosi kezelésre. Ez itt a Fémkorszak, és ha fel akarod cuccolni magad, vérben kell megfizetned az árat.

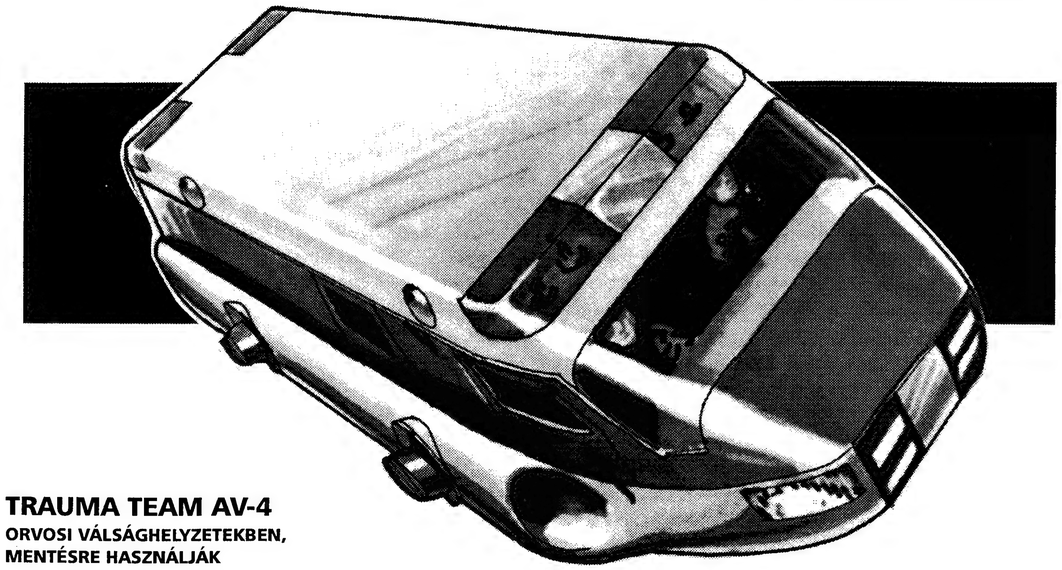
Ha cybervégtagot drótoztatsz magadba, első dolgod legyen eldönteni, hogy megtartod-e a régi testrészeidet, vagy sem. Havi 100 euróért a Szervbankok megőrzik a régi húst, mindössze 20% az esély, hogy valami barom elpasszolja tartalék testrésznek. Ha havonta 200eb-t szurkolsz le, ennek a valószínűsége 5%-ra csökken, ami már nem is olyan rossz arány.

Amint a régi husit a frigóba vágtad, kezdődhet a felcuccolás. Az installáláshoz

„Kaptál egy vágást a hasadra – az egy Könnyű Seb. Tízhüvelyknyi húsdarabot kikaptak belőled – az egy Súlyos Seb. Kiontották és szétteregették a beleidet a járdán – az meg egy Kritikus Seb.

„Minden ennél rosszabb azt jelenti, hogy már csak tartalék testrészek formájában vársz a Trauma Team fuvarra…"

– Ripperjack



TRAUMA TEAM AV-4
ORVOSI VÁLSÁGHELYZETEKBEN, MENTÉSRE HASZNÁLJÁK

Orvoslás képzettség kell – de magadnak sosem rakhatsz fel cybercuccot. Minden cyberware-nek van **Sebészeti Kódja** (76. old.), ez a felinstalláláshoz minimálisan szükséges kezelést, a sebészi beavatkozás időtartamát és költségét, az installálási procedúra nehézségi fokát, illetve a műtét alatt elszenvedett sebzést tartalmazza. A Sebészeti Kód persze a sikeres Orvoslás dobásra érvényes. A gyógyulás ideje az operáció alatt elvesztett sebpontoktól függ.

Sebészeti kód:

Elhanyagolható
Szükséges: útszéli body-shop
Operáció ideje: 1 óra
Sebzés: 1 pont
Költségek: benne foglaltatnak az árban
Nehézségi fok = Könnyű (10)

Kisebb
Szükséges: kórház vagy zugklinika
Operáció ideje: 2 óra
Sebzés: 1K6+1
Költségek: 500 eb
Nehézségi fok = Egyszerű (15)

Nagyobb
Szükséges: teljes kórházi ellátás, sebészettel
Operáció ideje: 4 óra
Sebzés: 2K6+1
Költségek: 1500 eb
Nehézségi fok = Képzett (20)

Kritikus
Szükséges: teljes kórházi ellátás, sebészettel
Operáció ideje: 6 óra
Sebzés: 3K6+1
Költségek: 2500 eb
Nehézségi fok = Nehéz (25)

Példa: Morgan Blackhand egy cyberkart szeretne installáltatni. A kar Sebészeti Kódja Kritikus (KR). Morgan 11 pontot veszít az operáció során (Sebesülése=Kritikus). A nehéz (25) operáció 2500 eb-jébe kerül, hat órát vesz igénybe, utána pedig kórházi ápolásra szorul. Morgan 11 nap alatt épül fel teljesen, de már egy hét múlva újra az Utcán lehet (Könnyű Sérülések fokozatban).

Pótlólagos Sebészet

Ne feledd; a karok-lábak nem nőnek vissza. Még ha meggyógyulsz is, a hiányzó végtagod hiányozni fog. Pótolhatod valamelyik Szervbankból, növesztethetsz magadnak egyet tápoldatban, vagy hajthatsz a fém után. A végtagok pótlása minden esetben KR sebészeti kódot jelent. Egy hús-vér kar kb. 1000 euróba fog kerülni, egy cybervégtag ára 2000 eb-nél kezdődik, és a beépített opcióktól függően drágulhat.

A TRAUMA TEAM VÁLLALAT

A Trauma Team paramedikusi szolgálat a cyberkorszak egyik leghatalmasabb vállalata; működési engedélyekkel, szerződésekkel rendelkezik Európa bizonyos részein, Egyesült Államok- és Kanada-szerte. Elit mentőalakulatait arra képezték ki, hogy hét percen belül a szerencsétlenség helyszínére érjenek (különben visszakapod a pénzed).

A Trauma Team legénysége a lehető legjobb orvosokból és szakemberekből áll – osztagaik rendszerint egy pilótából, egy rangidős orvostechnikusból, egy asszisztensből és két biztonsági emberből állnak. A csapatok nehézfegyverzetű AV-4-es járművekkel közlekednek, tevékenységüket mobil utántöltő kamionok és földi üzemanyag-ellátó állomások támogatják. A Trauma Team AV-4-eseit a létező legmodernebb újraélesztő és létfenntartó berendezésekkel szerelték fel, köztük egy hordozható létfenntartó káddal, hogy a páciens testhőmérsékletét –4 Celsius-ra csökkenthessék (az optimális hőmérséklet minimalizálja a sokkhatást és vérveszteséget).

Egy Trauma Team pilóta elég profi ahhoz, hogy hat tonnás AV-4-esét szükség esetén akár egy parkoló autó tetejére tegye le... Közben a biztonságiak biztosítják a terepet az AV iker-miniágyújával vagy saját hordozható fegyvereikkel, amíg az orvosok a fedélzetre rángatják a testet...

A 911-es szám tárcsázásával bármilyen telefonról riaszthatóak, felszerelésükkel képesek a beérkezett hívások visszanyomozására. (A riasztás pillanatától a kórházba érkezésig a te számládra megy a dolog). Beültethetsz magadnak egy ún. „meghaltam" jeladót is, amely automatikusan riasztja a Trauma Team-et, amikor az agyhullámaid kómát jeleznek. A leggyakoribb jeladó egy 32 kilométeres hatósugarú plasztik hitelkártya – a kártya eltörésével aktiválható.

A nagyvárosokban legalább egy tucat Trauma Team egység áll ugrásra készen éjjel-nappal. A riasztás után a legközelebbi Trauma Team legénység azonnal a levegőbe emelkedik, szuperérzékeny felszerelésük elvezeti őket a páciens utolsó ismert tartózkodási helyére. A pilóta (aki elég profi hozzá, hogy hat tonnás AV-4-esét szükség esetén akár egy parkoló autó tetejére is letegye) olyan közel kerül a célponthoz, amennyire csak lehetséges. Ha a helyszínen még mindig tart a lövöldözés, a biztonságiak biztosítják a terepet (az AV iker-miniágyújával vagy saját hordozható fegyvereikkel), közben az orvosok a fedélzetre rángatják, és szív-tüdő gépekre, biomonitorokra kötik a pácienst, fagyasztótartályban hűtik le a testét a stabilizáláshoz. A legkritikusabb sérüléseket a helyszínen operálják, mialatt az orvospecialisták elektrosokkal, gyógyszerekkel és szívmasszázzsal próbálják visszahozni a beteget az életbe. Aztán a pilóta rátenyerel a gázkarra, és az AV-4-es maximális teljesítménnyel elhúz az ég felé, egyenesen a legközelebbi Trauma Team ügyeletig. Az egész művelet elejétől-végéig talán négy percet vett igénybe.

Mint magántulajdonban lévő konszern, a Trauma Team nem vállal semmiféle kötelezettséget minden úton-útfélen szerencsétlenül járt ember kórházba szállításáért, jóllehet felelős a kritikus állapotú pácienseik újraélesztéséért és stabilizálásáért. A tarifák hihetetlenül magasak (100 eb percenként); a nagyvállalatok biztosítási kötvényeikkel kerülhetik el a túlzott költségeket, mások jobb híján beállhatnak a Trauma Team alkalmazottainak sorába; végső esetben pedig számlát nyithatsz a TT International-nél, ahová minden hónap

„Öt éve vagyok már a Trauma Team-nél. Több háztetőre tettem le a járgányomat, mint amennyire emlékszem, és több csetepatéban volt részem, mint az egész nyavalyás Háború alatt. A hullák számomra többé már nem emberek. Olyanok, akár valami fuvar...”

– Ismeretlen személy

elején 500 eb biztosítási díjat fizetsz a szolgáltatásaikért.

Tartalék Testrészek

Vannak helyek, ahol beszerezheted a szükséges nyersanyagot az emberek újraépítéséhez. Ezen intézmények meghatározó részei a *Cyberpunk* világnak, és biztos pénzforrással szolgálnak az Utca vállalkozó hajlamú emberének.

Szervbankok

Ha rosszul sülnének el a dolgok, még mindig értékesítheted a halott haverodat. Az 1994-es Egészségügyi Törvény (az 1980-as évek donor-kártyákkal kapcsolatos módosított változata) jogot ad minden potenciális tartalék testrészekkel sétáló állampolgárnak, hogy donorkártyát hordjon a tárcájában. A kártyát csak regisztráltatnod kell a kormánynál – kizárólag donor-kártyás holttestek szállíthatók be a Szervbankokba, ahol a pénzjutalmat kifizetik. A pénzjutalom függ a hasznosítható testrészektől, és a holttest állapotától.

Testrész	Díjak	Eladási ár
Karok	500	1000
Lábak	600	1200
Szív, tüdő	700	1400
Máj, vese	200	400
Szemek, fülek	800	1000
Egyéb szervek	200-300	400-600

Gyenge állapotú testrészekért: 1/2 díj
Kiváló állapotú testrészekért: 2x-es díj

A Kormányt egyáltalán nem érdekli, ki szolgáltatta be a holttestet. Csupán a kártyára és a helyi halottkémnél beszerezhető, hiteles halotti bizonyítványra van szükség, hogy meggyőzd őket, az áldozat természetes úton vagy balesetben hunyt el. Sok összecsapás végződik a holttestek donor-kártyái utáni kutatással – ami a vitatott jussok feletti újabb marakodáshoz vezet, s újabb holttestek fosztogatásába torkollik.

A legális donorközpontokat a megyei vagy városi halottkém irodájában, illetve a közkórházakban találod. A legtöbb gettónegyedben virágzik a tisztességtelen úton felszedett donorok feketepiaca, persze előbb-utóbb ezek is a zugklinikákra vagy a cégközpontokba kerülnek (ahol a dúsgazdag vezetők válogathatnak először a friss testrészekből).

A szervbanki pótlásoknál a legnagyobb problémát a genetikailag megfelelő testrészek beszerzése jelenti. Amikor egy tartalék végtagot vagy más szervet próbálunk felhajtani, dobjunk a tízoldalú kockával. 1, 2, vagy 3-as dobás esetén a testrész aznap beszerezhetetlen. 4-es és 5-ös dobás esetén valamilyen kisebb hibával ugyan, de akad a szervből – esetleg a színárnyalata nem megfelelő.

Tápoldatban Növesztett Szövetek

A genetika legfrissebb (2017-es) vívmánya. Génsebészet és sejtnövesztő kádak segítségével karok, lábak, szervek és egyéb testrészek (az egzotikus állat-ember keresztezésekkel egyetemben) rendelésre növeszthetőek. A szervbankokkal ellentétben a tápoldatban növesztett testrészek bármilyen genotípus számára elérhetőek. Mivel az eljárás a legmodernebb megoldások közé tartozik, mondanunk sem kell, jóval drágább egy közönséges végtag felvásárlásánál (ára kétszerese a kiváló állapotú szervbanki megfelelőjének).

Testszabászat

Amíg csak kevés cybercucc van benned, miért ne terveztethetnéd újra az egész testedet? A testszabászat művészete magába foglalja a bőr, a haj, és a szem színének megváltoztatását, a mell megnagyobbítását-kicsinyítését, és az általános, tetőtől-talpig testmunkát. Csontot és izomzatot szedhetnek ki belőled, hogy alacsonyabb legyél, vagy ültethetnek beléd, a testmagasságod növelésére. A zsírtöbblet leszívható, a ráncokat kollagén implantokkal simíthatják ki, megváltoztathatják a testsúlyodat és átszabhatják a vonásaidat. A testszabászat jónéhány szépségklinikán megrendelhető, többek közt a *Body-Shoppe*-okban, a *Parts N' Programs*-nál, és a *Docs R' Us*-ban. A testszabászathoz tartozik a kozmetikai sebészet, a pofaszabászat és az egzotikus divat is.

Kozmetikai sebészet: 2020-ban nagy divat valamely híresség vagy a kedvenc filmcsillagunkra hasonlítani. Néha egész bandák (Pózerek) változtatják át a testüket híres emberek mintájára. Az efféle munkák a Szólók, Rockerek és hasonló

nagystílű alakok számára is fontosak, akik gyakran szorulnak személyiségük megváltoztatásra. És csupán pénz kérdése, hogy mennyire lesz hihető az új külső.

1200 eb-ért többé-kevésbé úgy festesz, ahogy szeretnéd; de egy ÁTLAGOS Észlelés dobással már bármelyik hétköznapi fickó kiszúrja a különbséget.

2400 eb-ért nagyjából úgy nézel ki, ahogy akartad; NEHÉZ Észlelés dobásra van szükség, hogy lebukj.

3600 eb-ért pontosan úgy festesz, ahogy szeretted volna; a szabászat felfedezéséhez NAGYON NEHÉZ Észlelés dobás szükséges.

A felső határnál (5000 eb körül) SZINTE LEHETETLEN dobásra lesz szükség, hogy megkülönböztessék képedet az eredetitől.

Pofaszabászat: a *Cyberpunk* divatja mindig szélsőséges – vagy szörnyen rondának, vagy nagyon jóképűnek kell lenned. Vonzerő képességed növeléséhez a helyi szabász-klinikán újratervezteted a tested. Noha a dolog költséges, mégis sokan vélekednek úgy, megéri az a pár ezer euró, hogy „rendesen” nézz ki abban az évben. A kezelés 600eb-be kerül minden plusz Vonzerőpontért. *Azaz, a Vonzerőm négy ponttal növelése 2400 eb-be kerül.*

Csökkenteni szeretnéd a szépséged? Egy borotva csak ötvenkilenc cent.

Egzotikus divat

Azt az irányzatot, amely idegen vagy nem-emberi szervek kialakításával foglalkozik, Egzotiknak nevezik. Tápoldatban növesztett farkak, prémes bőr, paták, állatszerű-arcok és fülek, macskaszemek és egyéb félhumán vonások jellemzik a stílust. Az egzotikus szervek hihetetlenül drágák és időigényesek, az ilyesmi az unatkozó dúsgazdagok hobbija. Az árak individuális igényeken alapszanak.

Az **arcszobrászattal** kádakban növesztett testrészeket – orrokat, állat-füleket,



sörényeket és macskaszemeket kombinálnak a páciens emberi vonásaival. Számos booster-banda építkezik az egzotikus divat különféle állat-motívumaira. Ár: 5000 eb

A **farkakat** szintén kádakban növesztik, génbankokból származó szövetek felhasználásával. Lehetnek szőrösek, pikkelyesek, vagy csupaszok. A farkat a gerinctőhöz csatlakoztatják és nanotech segítségével kötik be az idegrendszerbe. Viszonylag gyengék; körülbelül fél kiló megmozdítására képesek.
Ár: 3000 eb

A **patákat, karmokat** és **mancsokat** a normális kéz- vagy lábfejek helyére operálhatják. Az új végtagok nem lesznek annyira ügyesek, mint az emberi kéz- és lábujjak (-2 REF), de szerves részét képezik az egzotikus testszabászatnak. Ár: 8000 eb

A **bőr megváltoztatása** a DNS átalakításával lehetséges: a páciens bőrének szerkezetét módosítják. Génsebészet használatával a bőr mintás szőrzetet, apró pikkelyeket növeszthet, akár egzotikus színt is ölthet. A beavatkozás nagy hátulütője, hogy 10% eséllyel a beoltott szövet mutálódik, és bőrrák fejlődik ki belőle. Csupán a nyertes számot kell kihúznod, haver... Ár: 10 000 eb

„Szeretném a lábaimat meghosszabbíttatni és a csípőmet lekerekíttetni. Amíg ezzel vacakolsz, kihúzhatnád a nyújtási nyomokat is a hasamról. Ne feledd újraméretezni a melleimet sem, és a vállaimat egy csöppet kiszélesíteni... Most pedig, dumáljunk a farokról...”

– Beszélgetés a helyi Bodyshoppe-ban

Kérdés: Milyen lenne a Cyberpunk kábítószerek nélkül? Válasz: Sokkal egészségesebb.

9. RÉSZ KÁBÍTÓSZEREK



A jövő kábítószerei sokkal halálosabbak a 20. századiaknál. Némelyiket gátlástalan óriáscégek dobták utcára; akadnak köztük földalatti laboratóriumokban tervezett vagy házilaggyártott veszedelmek. Megint más szereket katonai használatra terveztek, hogy lélektelen gyilkológépekkel töltsék fel a hadseregek állományát. Egyik sem fenékig tejfel…

A Cyberpunkban a kábítószerek túlnyomó többsége függőséget okoz – tervezőik pontosan erre, az állandó piac megteremtésére és fenntartására szánták őket. Csak a nagyon gazdagok engedhetik meg maguknak, hogy saját fiziológiájukhoz igazított, nem mérgező „dizájner szereket" gyártassanak; az Utca söpredéke pedig (igen, ti is) a kémiai lefolyók üledékét szívja fel.

A legismertebb utcai drogok:

SzintiKokó
Típus: Stimuláló
Előállítás: 20
Hatóidő: 1K6+1 perc
Erősség: +1
Ára: 1000
A kokain második generációs, szintetikus megfelelője. Itt is csúfak a mellékhatások, akárcsak az eredeti változatnál: paranoia és pszichológiai függőség.

Stim
Típus: Stimuláló
Előállítás: 10
Hatóidő: 1K6+1 perc
Erősség: +3
Ára: 500
A Stim növeli az állóképességet, fogyasztója hosszabb ideig ébren maradhat. Mellékhatásként érzékcsalódást (is) okoz.

Syncomp
Típus: ellenanyag
Előállítás: 13
Hatóidő: 1K6+1 forduló
Erősség: +3
Ára: 650
A Syncomp ideg- és biomérgek semlegesítésére használt általános ellenméreg. Minden adag 1 ponttal csökkenti a REF-et.

Speedheal
Típus: gyógyszer
Előállítás: 33
Hatóidő: 1K6+1 óra
Erősség: +2
Ára: 1650
A Speedheal (leírása a 122. oldalon) serkenti a gyógyulás természetes folyamatát. Mellékhatása, hogy egy teljes hétre 1K6/3-mal csökkenti a REF-et.

Löket
Típus: INT növelő
Előállítás: 12
Hatóidő: 1K6+1 óra
Erősség: +4
Ára: 600
A *Löket* 2-7 hét órás periódusra +1-gyel megnöveli az INT képességet. A *Löket* függőségben szenvedők intelligenciája már nem változik, de 12 órán belül újabb adagra van szükségük, különben sikoltozó, hallucináló ronccsá omlanak össze.

Kék Üveg
Típus: hallucinogén
Előállítás: 18
Hatóidő: 1K6+1 perc
Erősség: +1
Ára: 900
A „Kék Üveget" eredetileg biológiai fegyvernek szánták. Stresszhatásra 30% az esélyed, hogy „kiakadsz", és bambán bámulsz a fejedben villózó szép színes fényekre (adagonként 1 ponttal csökkenti az INT-et). Dobj 1K10-zel, és reménykedj.

A kábítószerek kiválóan alkalmasak, hogy csomóan halomra lövöldözzék egymást automata fegyverekkel az Utcán; röviden, tökéletes alapot adnak egy véres és vészterhes alvilági kalandsorozathoz.

Smash
Típus: euforizáló
Előállítás: 18
Hatóidő: 1K6+1 perc
Erősség: +1
Ára: 100 per 6pk
A Smash a 21. század válasza az alkoholra – sárga, habos és dobozokban kapható. Felszabadultnak, boldognak és partira-késznek érzed magad tőle. Ha elmúlik a hatása, akkor pszichológiai függőséget okozó komponensétől öngyilkos hajlam tör rád. Ha elrontod a függőség dobásod, teljes katatóniába süllyedsz; elgyengülten hebegő-habogó fájdalomgombóccá válsz – kiváló lehetőség egy boosternek, hogy aprópénzre váltson.

Endorfin ('Dorph)
Típus: fájdalomcsillapító
Előállítás: 5
Hatóidő: 1K6+1 forduló
Erősség: +2
Ára: 250
A harctéri kábítószernek és fájdalomcsillapítónak egyaránt használt endorfin csökkenti a fájdalomérzetet, és a stresszt, redukálja az ájulás- és sokkhatásokat. Mellékhatása jókora roncsolást okoz az idegrendszerben. Minden alkalommal, amikor használod, dobj a tízoldalú kockával. Ha 1-est dobsz, egy pontot vesztettél a REF-edből – mindörökre.

Black Lace
Típus: Fájdalomcsillapító
Előállítás: 13
Hatóidő: 1K6+1 óra
Erősség: +3
Ára: 650
Az endorfin legdurvább változata. Eufóriát, adrenalinrohamot okoz, és teljesen megszünteti a fájdalomérzetet. A HIDV képességed 2-vel növekszik, nem befolyásolnak az ájulás- és sokkhatások. A Black Lace halálos. Használói rettenthetetlen, hidegvérű gyilkológépekké válnak – pontosan ahogy a katonai tervezők elképzelték. Ha elrontod a függőség dobásod (azaz a tízoldalú kockával magasabbat dobsz, mint a FIZ képességed), 1K6-ot veszítesz az EMP képességedből. Kezeld úgy az eredményt, mintha cyberpszichózisban szenvednél. Ha nulla alá kerülsz, annyi neked. Dobj újra: új karaktert!

Ne feledd: a kábítószerek életveszélyesek. Elmókázol velük, azután valószínűleg kinyírod vagy visszafordíthatatlanul tönkreteszed a karaktered. A döntés a te kezedben van.

Akárcsak az életben.

Kotyvaszd magad

A drogok nem tartoznak a pozitív dolgok közé, de azért meghatározó elemét képezik a cyberpunk műfajnak. Előbb vagy utóbb a vállalkozó szellemű Játékvezetők (és játékosok) is szeretnék rászabadítani a világra saját biokémiai rémségeiket. A Miami Vice rajongói (vagy a sok rendőrműsort bámuló játékosok) a megmondhatói annak, milyen kiválóan alkalmasak a kábítószerek arra, hogy csomóan halomra lövöldözzék egymást automata fegyverekkel az Utcán; röviden szólva: tökéletes alapot adnak egy véres és vészterhes alvilági kalandsorozathoz.

Az itt leírt kábítószerek példák csupán; a játékhoz nem árt továbbiakat gyártani. Kábítószerek előállításához Gyógyszerészet kép-

„Legalább 1500 egység Chlorametaphene jön ma éjjel a Salazar bandával – mondta a pasas. Nem akarok balhét! Te megvédesz és megkapod a nyereség 10%-át."

„Nincs üzlet – válaszoltam, aztán szétlőttem a fejét, és lepasszoltam a szállítás időpontját az NCPD-nek."

„A nővérem túladagolásba halt bele, ezért kissé elfogult vagyok a nepperekkel…"

– Ismeretlen személy

„Nem érzel semmit...csak lebegsz."

– Ismeretlen személy

„Előre nem jelzett sajtótájékoztatóján a Biotechnika szóvivője ma bejelentette, hogy új, genetikailag kódolt dizájner szercsaládot hoz forgalomba. Garantáltan maximális élvezetet ígér, minimális rizikó mellett; az új alkotóelemek a következők..."

– Night City Today, 2020 május 16.

„Semmit se' adnak ingyér'. Ha a cégesek dobták Utcára, az elkussolt rizikóért duplán fizetsz..."

– Ismeretlen személy

zettségpróba szükséges, az előállítás nehézségi fokának megfelelően. Ehhez először meg kell határoznunk az alábbi táblázatból a szer tulajdonságait. Adjuk össze a hatások mellett feltüntetett értékeket, hogy megkapjuk az előállíthatóság alapértékét.

HATÁSOK TÁBLÁZATA

Neh.fok.	Hatás
15	a szer Erősségével növeli a REF-et
15	a szer Erősségével növeli a INT-et
15	a szer Erősségével növeli a HIDV-t
15	érzékek élesítése (+2 Éberség dobásokra)
15	gyógyulás serkentése 1 ponttal minden Erősségpontért
15	ellenméreg (+1 a mentődobásra minden Erősségpontért)
10	állóképesség növelése (+ Erősség az Állóképesség dobásokra)
10	fájdalomcsillapítás (+ Erősség az Ájulás/Sokk mentődobásokra)
5	idegnyugtató (- Erősség az Éberség dobásokra)
5	eufórizáló (jól érzed magad tőle)
10	hallucinogén (dolgokat látsz)
10	sokk csökkentése (+ Erősség az Ájulás/Sokk mentődobásokra)
5	altató (- Erősség elalvás elleni mentődobásra)
10	nemi vágyat fokozó (- Erősség Csábítás elleni dobásokra)
10	fogamzásgátló (férfi vagy női)
10	antibiotikum (+ Erősség betegség elleni mentődobásokra)

Erősség

Az Erősség a kábítószer hatékonyságát jelzi. Minél erősebb a szer, annál erősebbek pozitív vagy negatív hatásai is. A szerek erőssége 1-3-ig változik, ezt a számot hozzá kell adni az előállíthatóság alapértékéhez.

Mellékhatások

Mellékhatások „vásárlásával" lecsökkentheted a szer előállításához szükséges értékét. Ezek a kellemetlenségek ellensúlyozzák a szerek jótékony hatásait (pl. ha a kokain nem okozna pszichológiai függőséget és hallucinációkat, pontosan az lenne, aminek Sigmund Freud gondolta). Sosem csökkenthető a szer előállításához szükséges érték 2 alá.

Pszichológiai függőség (-8 pont): a karakter pszichológiailag függővé válik; az utolsó adag elfogyasztása után minden órában HIDV képessége alá kell dobnia a tízoldalú kockával. Ha elrontja a dobását, üldözési mánia tör rá, retteg és depressziós lesz – kizárólag a következő adag beszerzése foglalkoztatja. A függőségtől egy NAGYON NEHÉZ Állóképesség dobással megszabadulhat, de ez a folyamat addig tart, amíg a játékvezető jónak látja.

Fiziológiai függőség (-10 pont): a karakter fiziológiailag függővé válik, és az utolsó adag elfogyasztása után óránként alacsonyabbat kell dobnia, mint FIZ képessége. Ha elrontja a dobását, erős fájdalom fogja kínozni, és 2K6 pontot sebződik, amíg le nem szokik a szerről (NAGYON NEHÉZ Állóképesség dobásra van szükség; ez a folyamat addig tart, amíg a játékvezető jónak látja).

Halálos (-15 pont): a végzetes komponenssel rendelkező szer halált okoz. A szer bevételénél minden alkalommal Halál elleni mentődobást kell dobni –1-gyel, valamint a szer erősségének megfelelő negatív módosítóval.

Csökkentett REF (-5 pont): a szer adagonként meghatározott időtartamra 1 ponttal csökkenti a REF-et. A REF veszteség kumulatív, amennyiben a hatás elmúlta előtt újabb adag kerül a szervezetbe.

Csökkentett INT (-5 pont): a szer meghatározott időtartamra adagonként egy 1 ponttal csökkenti a INT-et. Az INT veszteség összeadódik, ha a hatás elmúlta előtt újabb adag kerül a szervezetbe.

Rángások (-2 pont): a szer fájdalmas izomrángásokat okoz az arcon és a kézfejen (-2 REF).

Hallucinációk (-5 pont): a szer hallucinációkat okoz (színeket, furcsa dolgokat látsz, hangokat hallasz tőle), a karakter képtelen normálisan viselkedni. Ha ezt a mellékhatást választod egy hallucinogénhez, a karakteredet teljesen kiszolgáltatod a szadisztikus hajlamú játékvezető kényének-kedvének. Ne feledd, mi figyelmeztettünk...

Paranoia (-3 pont): a karakternek paranoiás kényszerképzetei támadnak; azt hiszi, hogy üldözik, meg akarják ölni stb. (Bár az ilyesmi a Cyberpunkban nem feltétlenül képzelgés...) A karakter semmivel



HIPODERMIKUS OLTÓPISZTOLY

becenevén „Bones McCoy". Különféle szerek adagolására használják; sűrített levegővel működik.

sem törődik, minden cselekedetét látomásainak rendeli alá, amelyek megint csak a Játékvezetőre vannak bízva.

Sterilitás (-8 pont): a szer végleges nemzőképtelenséget okoz 3 a 10-hez eséllyel.

Karcinogén (-10 pont): a szer rákot okoz (3 a 10-hez eséllyel). Ha a rák kialakult, a karakter véglegesen 1 sebpontot veszít, és csak sikeres kezelés esetén (NAGYON NEHÉZ Orvoslás dobás) menekül meg a haláltól.

Pszichotikus Düh (-10 pont): a szer hatására a karakter őrjöngő dühbe lovallja magát, mindenkire válogatás nélkül rátámad.

Agresszivitás (-12 pont): a szer hatására a karakter ingerlékennyé és agresszívvé válik. 5 a 10-hez eséllyel beleköt a hozzá legközelebb álló emberbe.

Irracionális Félelem (-12 pont): a szer hatására a karakter mindentől szélsőségesen rettegni kezd. Semmivel sem törődik, szinte katatóniába süllyedve lapul valahol, amíg a szer hatása elmúlik.

Idegsorvadás (-15 pont): a szer súlyos idegroncsolást okoz (-2 REF veszteség véglegesen).

Hatóidő

A szerek hatóideje dózisról dózisra, szituációról szituációra változik. Amikor belövöd magad, dobj 1K6+1-gyel, hogy meddig marad az anyag a szervezetedben:

1K6+1 forduló x1
1K6+1 perc x2
1K6+1 óra x3

Szorozd meg az előállításhoz szükséges teljes értéket (ALAP + ERŐSSÉG, mínusz MELLÉKHATÁSOK) a szer hatóidejének megfelelően. Ennyit kell dobnod a szer megalkotásakor.

Árak

Egy adag árát úgy kapjuk meg, hogy az előállításához szükséges értéket megszorozzuk 25-tel. *Példa: a Sindementaphilinine előállításához 26-os vagy nagyobb dobásra volt szükség. Az utcán adagonként 650eb-be fog kerülni.*

SZEREPEK
KARAKTEREK
ÉLETÚT
FELADATOK ÉS KÉPZETTSÉGEK
FEGYVEREK
VÉDŐFELSZE-RÉSEK
FELSZERELÉS
CYBERCUCCOK
HARC
ORVOSLÁS
HÁLÓZAT



10. RÉSZ KONZOL-COWBOYOK

Rögzíted az utolsó csatlakozót is, ellenőrzöd, hogy csuklóaljzataid elég szorosak-e. Rácsapsz a „BELÖVÉS" kapcsolóra. Elméd azonnal megtelik az összeköttetés sztatikus szürkésfehérével, aztán gyomorkavaró, zuhanó érzéssel lódulsz előre a neon alakzatok és pörgő rácsvonalak útvesztőjében.

Benn vagy a Hálózatban.

A Hálózat a Föld összes komputerét és telefonját összekötő óriási telekommunikációs rendszer, amely mikrohullámú jeltovábbítókkal orbitális pályára és azon is túlra sugárzott információkból, rádió-, telefon-, és celluláris telefonvonalakból épül fel. A kései 20. század Hálózatát még csak számítógép terminálokon keresztül érhettük el, egy modemnek nevezett, adatok küldésére és vételére alkalmas berendezéssel. 2020-ban a Hálózatba már közvetlenül az agyunkkal, a komputer adatait érzékelhető eseményekké lefordító interface aljzatokkal és bonyolult interface programok segítségével is becsatlakozhatunk.

Konzolcowboyok

A konzolcowboyok tulajdonképpen törvényen kívüli komputerzsokék – jövőbeli megfelelői a késő 20. Század hackereinek (adatháborítóinak). A *Cyberpunk* világában a konzolcowboyok a számítógépes bűntényekkel kapcsolatos, bonyolult és drákóian szigorú törvényeket kijátszva, vagy éppen azok érdekében dolgoznak. A túlhajszolt komputer-cowboyok a szó szoros értelmében saját kezükbe veszik az életüket, amikor hatalmas adaterődökkel és halálos behatolásgátló programokkal csapnak össze – Ember a Gép ellen.

Néhányan a dicsőségért vagy pusztán a balhé kedvéért csinálják, de legtöbben a pénzért nyomulnak a Hálózatban. Minden Hálózathoz csatlakoztatott komputerrendszerben információt tárolnak, amelyeknek egy része közismert és használhatetlen (pl. főzőcske receptek), nagyobbik részük viszont hihetetlen értékkel bír. Üzleti tervek. Bizalmas tőzsdetippek. Titkos tervezetek. Zsarolásokkal kapcsolatos infók. Vadiúj programok. Pénz, amit elektronikusan a saját bankszámládra utalhatsz át. A Coca-Cola összetétele. Még ha nem is veszed hasznát annak, amit találtál, rendszerint rásózhatod egy Fixerre, aki majd továbbpasszolja valakinek.

Mások azért dolgoznak, hogy Cyberpunk csoportokat fedezzenek a Hálózatban. Ha egy szigorúan őrzött létesítménybe küldesz be zsoldosokat, előbb körülnézel a rendszer komputerében,

„Fenébe is, a csaj menő volt. Ő volt a legjobb. Talán azért, mert katonai programozóként melózott a harmadik Cégháborúban, talán azért, mert volt érzéke hozzá."

„Mindig úgy agyaskodtam, hogy a balesete miatt ilyen – amikor mind a két lábát és egyik karjának a felét elvesztette. Azzal a rakás cybercuccal nem sok emberi maradt belőle; szerintem csak a Hálózatban kelt igazán életre. Minden egyéb csak az időt mérte abban a félig halott testben."

„Azér'... csinos kis félhalott testben."

– Edger

„Akad odakint vagy egy tucat Konzolcowboy, akiknek a Netwatch zsaruk örömest szétégetnék az agyát. Rache Bartmoss legalább kettő ezek közül...”

– Spider Murphy

„Istenem, mit csináljak, ha ennyire szeretnek...”

– Rache Bartmoss

hátha találsz térképeket a területről. Amint bejutottál, ugyanezt a komputert használhatod a biztonsági rendszerek feltörésére, távvezérelt ajtókat nyithatsz ki, leskelődhetsz-hallgatózhatsz a komputer által vezérelt kamerákon és biztonsági berendezéseken keresztül. Minden Szólókból álló komolyabb csapat tart legalább egy fizetett cowboyt, hogy infókat gyűjtsön az akciók során várható akadályokról; de a cégek is konzolcowboyokat bérelnek a rendszereik védelmére és a komputeres hírszerzésükhöz.

A 2000-es évek számítógépes bűncselekményekre vonatkozó törvényei rendkívül szélsőségesek. A legtöbb kormányügynökség szabadon vethet (és vet is) be bármilyen rendelkezésére álló eszközt a behatolók elpusztítására. Az óriáscégek túlnyomó többsége szintén „keményvonalas” (saját kedvenc cowboyaikkal persze kivételt tesznek). A törvény lehetővé teszi a vállalati szervek számára, hogy felkutassák és a helyszínen letartóztassák a betolakodót, az egyetlen megkötés az illegális behatolásgátló programok tilalmára vonatkozik. A szigorú börtönbüntetés és a valószínű agymosás csupán ízelítő abból, ami egy komputeres bűnözőre vár.

„Egy idegen faj az űrön keresztül behatolhatna a Hálózatba. Néhány cowboy szerint már megtörtént... Én kétlem,... de végszükség esetére azért van otthon egy lézerem.”
– Edger

De téged nem fognak elkapni, ugye?

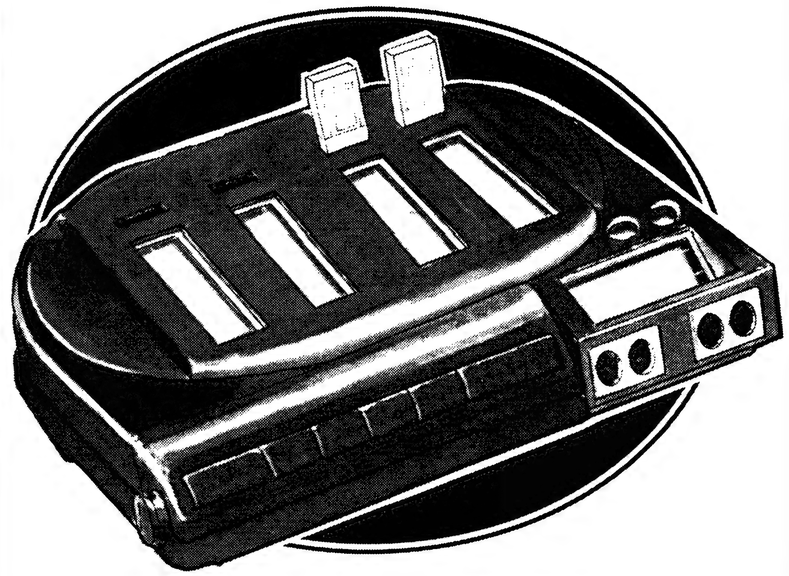
A Hálózat Geográfiája

A Hálózat (más néven Mátrix, Cybertér) alapjában véve egy végtelen „potenciális tér”, amelyet telefonvonalak és szál-optikai kábelhálózatok összekapcsolásával hoztak létre. Ezt a teret a Hálózatot szabályozó **Ihara-Grubb Transzformációs algoritmusok** generálják rácshálózatok és geometrikus alakzatok „drótváz” topográfiájaként. A magasabb ellenállású vezetékek területei (régi vonalak, kódolt üzenetek) „hegyekként” jelennek meg, míg az alacsony ellenállású vezetékek „síkságoknak” és „völgyeknek” látszanak. Az individuális komputerrendszerek IKON-okként vagy milliónyi fényes és színes – csak alaposabb vizsgálódással elkülöníthető – „bitekből” létrehozott képződményekként jelennek meg (valahogy úgy, mint a videografikáknál vagy az elmosódott fényképeknél). A navigáció egyszerűsítésére a cybertérben a Hálózat aktuális kommunikációs vonalait egy végtelen kékfehér rácshálóval ábrázolják. Meghatározott vonalak keresésekor a cowboy cyberdeckjében futó programok kutatják fel a szükséges vonalakat vagy elérési pontokat, majd azokat vörös jelzőfénnyel azonosítják.

Az Ihara-Grubb algoritmusok arra is képesek, hogy számoljanak a rendszerek valós térbeli elhelyezkedésével. Így például egy felhőkarcoló tetején üzemelő komputerrendszer magasan fent lebegő ikonként, egy föld alatti rendszer pedig a valósághoz (valós térhez) hasonlóan a Hálózat síkja alatt jelenik meg. Mindkét rendszert analóg helyen találjuk valódi elhelyezkedéséhez viszonyítva, a saját al-rácshálózatában. Egy mozgásban lévő rendszer valós térbeli megfelelőjének paralelljeként fog áthaladni az útjába eső rácshálózatokon.

Egy komputert bárhol bekapcsolhatunk a Hálózatba, a Hálózat univerzumának bővítményeként. A Hálózat eddigi ismereteink szerint végtelen – ha kommunikációs szövevényéhez hozzákötsz egy új komputert, ezzel automatikusan egy újabb részét hozod létre. Így időről-időre újabb területek keletkeznek, ahogy egyre több és több komputer csatlakozik a Hálózathoz.

Elméletileg a Hálózatot a mélyűrbe is kiterjeszthetnéd, ha rádió/hálózat csatlakozást raknál egy nagy hatótávolságú űrszondára. De sooookára jutnál el arra a környékre, és az örökkévalóságig



Kirama LPD-12 Cybertér deck
Sebesség: +3
Memória: 20 ME
Celluláris.
8025 eb

tartana bármit is csinálnod. Ihara és Grubb elmélete szerint egy nagy tudással és hatalommal bíró idegen faj Földünk komputertechnológiájának ismeretében akár csillagközi távolságokból is a Hálózathoz csatlakozhatna. Onnét valószínűleg képtelenek volnának bármit is cselekedni; a legjobb húzás kapcsolatot létesíteni egy orbitális műholddal, és azon keresztül letölteni egy idegen MI másolatát a Hálózatba, ami aztán már szabadon kószálhatna benne.

Néhány konzolcowboy szerint ez már megtörtént.

A Hálózat szigetei

Emberek, Helyek és Dolgok a cybertérben

Régiók

A régiók (becézik őket „királyságoknak” is) nagy területeket ölelnek át a HÁLÓZAT világtérképén (pl. az Atlantisz régió a Dél-Atlanti/Afrikai vízgyűjtő területén). Mindegyikre név szerint hivatkozunk. A régiók nehezen behatárolható övezetek; állandóan újabbak születnek, határaik folytonosan változnak, ahogy a potenciális Hálózat is változik. Nem igazán *helyek*; csupán durva definíciói azon területeknek, ahol bizonyos szervezetek és kormányok rendelkeznek a legtöbb befolyással. A régiók közé tartoznak:

Atlantisz: ez a második legnagyobb regionális királyság, Közép és Dél-Amerikától egészen Afrika nyugati partjaig terjed. A régió elsősorban a Közép-Amerikai Államok Szövetségének és támogatóinak fennhatósága alatt áll. Kulcsfontosságú rácshálózatai; Mexico City, Panama City, Bogota, Havanna, Rio de Janeiro, Buenos Aires, Dakar és Acension – jellegzetességük a virágzó feketepiaci kereskedelem, különösen Panama City környékén.

Rustbelt: ez a régió az Amerikai Egyesült Államok közép- és keleti részére terjed ki. Kulcsfontosságú rácshálózatai: New York/BosWash Megaplex, Chicago-GreatLakes, Atlanta-City-Core, New Orleans és St. Louis. A régió a NetWatch (világméretű hálózatbiztonsági szervezet), az Egyesült Államok Ideiglenes Kormánya (EÁIK), és az EuroMarket konzorcium hár-

„Haver, bárcsak láthatná ezt az öreg Bill Gibson!”

„Hé, Edger! Tudnod kéne, hogy balszerencsés a védőszentünket emlegetni!”

– valahol a Pacifica Régióban, LDL 2542.0219

„Pacifica... neonzöld fraktális pálmafákkal koronázott lebegő fénysziget. Olyan, mintha az egész egy trópusi álomból előrángatott, fényes és csillámló óceán fölött lebegne.

A víz virtuális konstrukcióját úgy kreálták, hogy leláthatsz egészen a tengerfenékig, ahol az állandóan változó korall-tarajok között részben MI, részben illúzió delfin-programok színpompás, cikázó halrajokat úznek."

– Rache Bartmoss: Útikönyv A Hálózathoz, 2019

mas fogatának szinte teljes diktatúrája alatt áll. A rendszerek szigorúan ellenőrzöttek, a komputeres bűncselekményeket rendkívül keményen büntetik.

Olympia: az Olympia régió az USA délnyugati és nyugati területeire terjed ki, névlegesen a NetWatch és az Egyesült Államok Ideiglenes Kormányának birtokában van. A városok rácshálóit rendszerint a legjelentősebb helyi vállalat ellenőrzi; Denver (Orbital Air), Salt Lake (Militech), Dallas/Houston Megaplex (World-Sat), Albuquerque (Militech). A közlekedés jelentős része ezekben a régiókban vállalati jellegű, számos cég adaterődöket és ügyfélszolgálati hálózatokat állított fel.

Pacifica: ez a legnagyobb régió, mely Észak-Amerika nyugati partjait és a Csendes-Óceán vízgyűjtő területének javarészét foglalja magába. Akárcsak az Olympia régió, a Pacifica is a NetWatch és az EÁIK egyesült uralma alatt áll, egészen Hawaii pereméig; innentől a Net-Watch, EÁIK, Arasaka LTD, és a Kelet Ázsiai Közjóléti Föderáció megállapodása szerint oszlik meg. Az Államokban a kulcsfontosságú rácshálózatok többségét a városok legbefolyásosabb cégei irányítják; Night City (Arasaka), San Francisco (EBM), Los Angeles (Petrochem), Seattle (Arasaka). Ezekben a városokban az ellenőrzés viszonylag laza. A Csendes-Óceánon keresztül haladva az ellenőrzés egyre sűrűbb lesz, ahogy az Arasaka erősít szorításán.

TokyoChiba: egy nagyon kicsi, a japán szigetvilágra kiterjedő régió, különös tekintettel Tokió-ra, Oszakára és Yokohamára. Chiba néhány rendkívül befolyásos zaibacu (többek között a Mitzubishi-Dai, a Matsushima-Kiroshiu, és persze az Arasaka) tevékenységének színtere, a belháborúk intenzitásának köszönhetően azonban egyik óriáscég sem jutott irányító szerephez, az információ-brókerkedés és ipari kémkedés virágzó területévé változtatta a régiót.

Afrikani: ez a regionális „királyság" az Atlantisz régió peremétől nyúlik Afrikán át egészen a Közel-Keletig és Madagaszkárig. A kulcsfontosságú rácshálózatok városai: Addis Abbaba, Zanzibár, Kairo, Algír, Nairobi, Mozambik és Alexandria. Nairobi és Kairo kivételével (ezek erős Orbital Air irányítás alatt állnak), az Afrikani ósdi rendszerekkel teleszórt, kaotikus pusztaság, állandóan cserélődő kormányokkal, szövetségesekkel és fanatikusokkal. Elővigyázatosság ajánlott.

EuroTheatre: a leghatalmasabb a regionális „királyságok" közül, elsősorban európai óriáscégek vonták ellenőrzésük alá. A kulcsfontosságú rácshálózatok városai: London, Párizs, Berlin, Frankfurt, München, Zürich, Amszterdam, Róma, Madrid, Stockholm. Minden városban a három legnagyobb európai konszern a NetWatch-csal együttműködve ügyel a biztonságra. Az EuroTheatre hálózat közlekedési rendszerét leginkább a vállalati forgalom terheli; akad azért egy kevés magánrendszer; a legtöbb független konzolcowboyt azonosították és regisztrálták a NetWatchnál. Az Euro-Theatre ideális hely a legális üzleti transzakciók, bankügyletek és Hálózaton keresztül folytatott konferenciák vagy egyéb törvényes tevékenységek lebonyolítására. Nagyon-nagyon rossz hely komputeres bűncselekmények elkövetésére.

SovSpace: ez a Kelet-Európába is átnyúló régió a Szovjet Szocialista Népköztárság megcsappant területeire terjed ki. Kulcsfontosságú rácshálói: Moszkva, Leningrád, Varsó, Kiev, Budapest, Bécs és Prága. Elsődlegesen a szovjetek tartják kezükben a régiót, Lengyelország környékén az irányítást fokozatosan a Net-Watch és az Európai Gazdasági Közösség veszi át. A SovSpace-ben található rendszerek primitívek és lassúak, modern biztonsági berendezések helyett jobbára csak néhány halálos behatolásgátló programmal vannak felszerelve. A Kelet-Európai konzolcowboyok között akadnak amatőr hackerektől kezdve egészen a cybertér legvakmerőbb cowboyaiig (ezeknek a fickóknak nincs mit veszteniük). Az egész régióban nagyarányú a hírszerzés és az információseftelés, kisebb politikai csoportok marakodnak állandóan egymással a gazdasági előnyökért. Jó hely az információ elpasszolására, ha nem zavar, hogy alacsony értékű valutában fizetnek.

Orbitsville: az alacsony orbitális pályákra (LEO) és a földközeli űrre kiterjedő legnagyobb potenciális régió. Orbitsville remek hely az ismerkedésre, kósza híresztelések felszedésére, és arra, hogy úgy általában jól érezd magad. A biztonsági intézkedések hanyagok, illetve nincsenek. Orbitsville-t elsősorban az Orbitális Vállalatok és az ESA (saját NetWatch-uk van) felügyeli. A földi patkányok közlekedése nem számottevő – az orbitális időcsúszás (2-3 másodperc) a Földről történő cowboykodást kemény feladattá teszi. A helyi közlekedés nagyon sűrű, minden egyes űrlakó és kolónia állandó csevegésben áll egymással. A transzakciók többnyire rövidtávúak: nyersanyagokra, gyógyszerekre, levegőre, élelemre, vízre és pletykákra korlátozódnak.

Távolsági Vonalak

A Távolsági Vonalak (LDL-ek) azonnali közlekedést biztosítanak a városok között. Túlnyomó többségüket az Internet Kommunikációs Társaság tartja fenn világszerte, de sok nagyvállalat rendelkezik privát távolsági vonalakkal, amelyek csak saját kirendeltségeik között üzemelnek.

Távolsági vonal használatához egy jelszóra van szükség (alapesetben a konzolcowboy számlájára használt belépési kódra). A megfelelő programokkal azonban meggyőzheted az Internetet arról, hogy a hívásod csak helyi jellegű volt, vagy valójában meg sem történt.

Mátrixvadon

Az LDL-ek közötti közlekedés szinte mindig le/feltöltéssel történik. A fizikai tér legjavát „átugorják", ez a tér pedig meglehetősen nagy ismeretlen terület. Ráadásul az individuális komputerek aktiválása is független területeket hozhat létre, melyek nem közvetlenül a Hálózathoz csatlakoznak. A Hálózat fizikai pontjai közé eső távolságokat (pl. Night City és San Francisco között) *mátrixvadonnak* nevezzük. Az elképzelés eredetileg J.A.Grubb, komputertervező és alkalmi adattolvaj 2004-ben felállított elméletéből származik, aki a mátrixvadont egy hatalmas, használaton kívül eső valóságként fogta fel, amely akkor jöhetett létre, amikor sok, független komputert kötöttek a Hálózathoz. Le/feltöltések híján ez a régió elszigetelt a Hálózat közlekedésétől, és csak azok számára érhető el, akik hajlandóak „elgyalogolni" odáig.

A konzolcowboy-legenda szerint valószínűleg létezik „valami" a mátrixvadonban: elszabadult MI-k, idegen intellektusok, saját „rácshálózat városokkal" rendelkező dolgok, amelyek csak akkor jelennek meg, amikor ezek a hatalmak le/feltöltik magukat a Hálózatban. Olyan ez, akár egy félreeső, ismeretlen és megközelíthetetlen déltengeri sziget, amelyről kenut küldenek a legközelebbi civilizációba. Ha a sziget lakói elég képzettek, hogy észrevétlenül, valós személyiségüket álcázva behatoljanak a civilizációba, valószínűleg évszázadokon át leleplezetlenek maradhatnának.

NetWatch

A NetWatch az illegális tevékenységek után kutató, a Hálózatra felügyelő rendfenntartó szervezet. Működéséhez kormányok, nagyvállalatok és más befolyásos csoportok járulnak hozzá pénztámogatással, felszereléssel, és legjobb zsokéikkal. Ezek a fickók szabadon járnak-kelnek a Hálózatban, és meghatározott „körzeteket", városokat, régiókat, vagy akár egész kontinenseket ellenőriznek.

A mátrixzsaruk (gúnynevükön Farkasok, Menyétek vagy Jegesek) a legmodernebb nyomkövető, és a konzolcowboyok cyberdeckjét „befagyasztó" vagy a kicsatlakozást megakadályozó „letartóztató" programokkal vannak felszerelve. Noha elsődleges feladatuk a törvénysértők elfogása és börtönbe juttatása volna, közismertek arról, hogy fekete programokat is bevetnek az ellenszegülők elpusztítására vagy megnyomorítására.

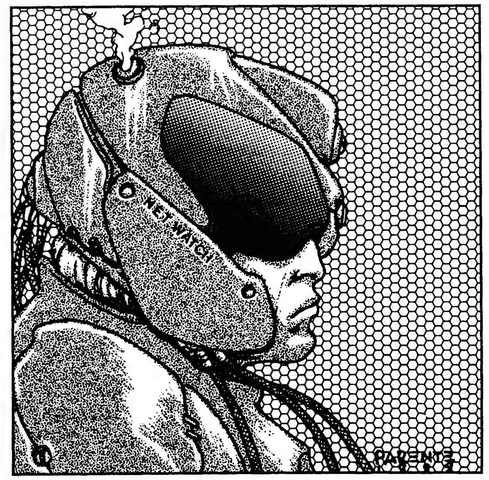
BBS rendszerek

A BBS-ek (Bulletin Board System) gondosan elrejtett, szigorúan őrzött felhasználóbarát AdatErődök, ahol a cowboyokkalózok információt, programokat cserélhetnek, cseveghetnek stb. A belépéshez egy kódszó vagy egy rendkívül komplex kódtörő program szükséges. Odabent a BBS felhasználója különféle rendeltetésű, rendszerint valamilyen tematikus virtuális valóság köré szervezett „helyiségeket" és „klubszobákat" látogathat meg. A denveri *Vadászklub* BBS aprólékosan kidolgozott virtuális valósága például egy szolgálószemélyzettel, társalgóval és krokett-pályával felszerelt régi, angol kúria mintájára készült.

Felszerelések

Interface

Az emberi elme önmagában semmivel sem képes könnyebben feldolgozni az ál-



„A NetWatch-ot az Egyesült Nemzetek szerződésének alapján, egyoldalú megállapodás keretében hozták létre. Feladata megvédeni és szolgálni a Világméretű Kommunikációs Hálózat törvénytisztelő polgárait..."

– A NetWatch-Sztori, DMS produkció

„NetWatch. Afféle cyberdeckes pasasok, akik imádják buzerálni a népeket. Mi is imádjuk a Jegeseket... a Hálózat elhagyatottabb régióiba csalni és halálra szivatni őket. És nem csak a móka kedvéért..."

– Rache Bartmoss

„Az első deckem egy kivénhedt Hitachi-RadioShack volt. Emlékszem a billentyűzetre és a szürke monitorra; még a legtetvesebb lajhár is lehagyta! Első dolgom volt berombolni vele a Zetatech eladási részlegébe, és rendelni magamnak egy vadiúj Parraline 5750A-t. Na, annak már mindene megvolt: sebesség, teljesítmény, memória. Azonnal beleestem...

„De a mai napig kéznél tartom a jó öreg Hitachi-RS 95-öst, végszükség esetére. Sosem tudhatod."

– Spider Murphy

landó adatfolyamot, mint „megpillantani" egy elektront. Szükség van valamire, hogy a beérkező adatok jelentéssel bíró információvá változzanak. Ezért használnak a konzolcowboyok **interface programokat** – az 1990-es évek primitívebb „virtuális valóság" rendszereinek szuperfejlettségű változatait – az értelmezéshez. A cyberdecken keresztül beérkező adatokat az interface veszi kezelésbe és fordítja le valami érthetővé – azután a módosított információt a konzolcowboy látó- és hallószerveihez továbbítja. Az interface-en keresztül érzékelt környezet valósnak tűnik, mivel közvetlenül érzékszerveink kapják az ingereket.

Hogy minek vacakolnak interface programokkal? Miért nem billentyűzetet használnak, mint a többi hús-vér elme? Részben a szórakozás kedvéért. Másrészt a realisztikus és veszélyes interface programok extra műveleti sebességet eredményeznek a konzolcowboyoknál; éberen tartják, foglalkoztatják és érdekeltté teszik őket a környezetükben. Vajon mire reagálnál gyorsabban – a képernyőn megjelenő Démon feliratra, vagy egy eleven, lángkorbácsot suhogtató, 5 tonnás, fújtató szörnyetegre?

Fogadhatunk.

Második Generációs Interface

A korai interface-ek összehozása igazi művészet volt: egy érdekes és működőképes valósághoz programozással töltött órák millióira volt szükség évente; kifinomult mesterséges intelligenciára és random eseménygenerátor programokra. Ezek az interface programok alacsony hatásfokkal, szűk intervallumban dolgoztak, nem voltak képesek több információt hordozni, mint egy ósdi komputeres modem az 1990-es években. Korlátoltságuknak köszönhetően a korai interface programok csak a monitor képernyőjén keresztül érzékeltették a cowboyjal valós helyzetét.

Aztán 2014-ben a Hálózat varázslói nagy áttörést értek el – megjelentek az Ihara-Grubb Transzformációs Algoritmusok. Az I-G algoritmusok lehetővé tették, hogy a cyberdeck a Hálózatban megtett útvonalat a „valós tér" koordinátáinak megfelelően kivetítse, grafikusan modellezze és egy interface programmal közvetlenül érzékelhetővé tegye. Az eredmény a tájékozódást segítette elő a Hálózatban, a tér és idő érzetét keltette, mely a korábbi változatoknál nem volt lehetséges.

IKONOK

Az I-G algoritmusok másik előnye, hogy cyberdecked jeleit látható formában ábrázolják a Hálózatban. Ezt a megjelenési formát hívják az **IKON**-odnak.

A Hálózatban a legtöbb dolognak van valamilyen IKON-ja; ha nincsen, az I-G algoritmusok poligonális alakzatokat használnak a megjelenítésükre. Az IKON-od a személyes szimbólumod; ezzel dumál és balhézik a többi konzolcowboy, amikor találkoztok a Hálózatban. Az IKON bármi lehet: páncélozott techo-harcos, fantasy teremtmény, bizarr alakzat vagy logo – akár saját magad is. A Hálózatba belépéskor bármennyiszer megváltoztathatod, speciális lopakodó programok segítségével álcázhatod. Az IKON-odról a becsatlakozáskor kell döntened. A lényeg, hogy ordítson róla a stílusod.

Interface csatlakozók

Tehát, mire van még szükséged a hűvös fejen és forró interface-en kívül? További két, meghatározó fontosságú hardware kell, hogy a Hálózat végtelen metaverzumába csatlakozhass.

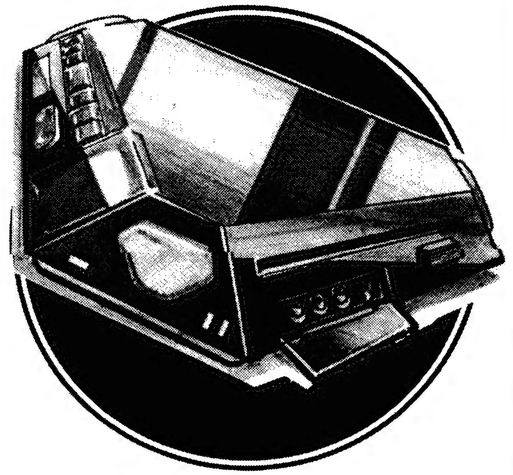
Az első a neurális vagy interface „aljzat". Az interface aljzatok a konzolcowboy csuklójába, halántékába, tarkójába ültetett, kábelekkel a cybermodemhez csatlakoztatható műanyag aljzatok (leírás a *Hogyan kerül Cyber a Punkba* fejezetben, 72-94. oldal).

Elműködhetsz aljzatok nélkül is; csupán egy **'tróda**-készletre van szükséged (134. oldal). Ezek az öntapadós elektródák a bőr indukciója segítségével szedik fel a neurális jeleket; lassabbak és kevésbé reakcióképesek az aljzatoknál (-2 REF a Hálózatban), de olcsóbbak és nem veszítesz miattuk az Emberiességedből.

A másik, amire szükséged lesz, egy **cyberdeck**.

SGI Technologies „Elysia"

Sebesség: +3
CPU:1
Memória: 20
AdatFalak: +5
Opciók: billentyűzet, 3x4m-es videoképernyő, 8 'tróda csatlakozó, chipleolvasó, hordozható.
4,260eb.





Zetatech Parraline 5750

Sebesség: +2
CPU: 1
Memória: 10
AdatFalak: +4
Opciók: billentyűzet, 2x3m-es videoképernyő, chipleolvasó.
kb. 3,600eb.

Cyberdeckek

A szokványos cyberdeck (cybertér deck, cybermodem) körülbelül akkora, mint egy műanyagból készített, durván fél kilós könyv. Hat csatlakoztatási lehetőséget kínál az extra opcióknak és szintén hat „output" csatlakozót másoknak (a decket egyedül a használója irányíthatja, a többiek csak utasok).

Ezzel a szabványos deckkel kezdi mindenki a karrierjét. Az árak 500 eb-től (használt modell) egészen 1000 eb-ig (új darab) terjednek. Itt a Játékvezetők talán némi kegyelmet tanúsíthatnak; a karaktert egy olcsó, használt deck-hez juttatva.

Jutányos áron, természetesen...

A legtöbb cyberdeck asztali modell – becsatlakozva és vakon a konzolcowboy úgysem mászkálna semerre, igaz-e? A technológiai áttörések azonban leemelték az asztalról, és az utcára dobták a deckeket:

Hordozható Deckek: ezek a deckek belső, feltölthető telepekkel, 4 órára elegendő (1 óra alatt feltölthető) energiaforrással rendelkeznek. Ebbe a típusba tartozik minden katonai – cybervégtagba épített – és celluláris modell. Egy hordozható deck 2000 eb-t kóstál.

Cybervégtag Deckek: ezek a hordozható deckek kb. cigarettásdoboz méretűek. Cybervégtagokba installálják őket (a csatlakozókábel a végtagba és a telefonvonalba csatlakozik), a decket a végtag vezérlőegységeivel együtt az idegrendszeredbe drótozzák. Az árakkal kapcsolatban lásd a *Hogyan kerül Cyber a Punkba* fejezetet, a 76-79. oldalon.

Ez nagyon veszélyes választás – közvetlenül beléd van drótozva, a haverjaid képtelenek lesznek kiszúrni, hogy haldokolsz, és nem rángathatják le rólad a kábeleket. Szép csendben ropogósra sülsz.

STOPPOSOK

Várj csak! Ha a deckedet rákötöd egy monitorra, a haverjaid is bámészkodhatnak. Ha feltródázzák magukat, akár veled együtt lovagolhatnak is. Ne feledd; az *Interface* képzettséged a te irányító és vizualizáló képességed – akár egy fantasy-sztorinál, hiába lesik a kibicek az ügyködő varázslót, attól még képtelenek varázsolni. Elektródákkal csak a másikkal együtt utazhatsz – nem futtathatsz programokat vagy kreálhatsz objektumokat.

CELLULÁRIS DECKEK

Ezeket a rendkívül drága deckeket beültetik vagy valamilyen más módon testközelben tartják. Amíg egy helyben maradsz, azonnal becsatlakozhatsz velük a Hálózatba.

Ez azért is jó húzás, mert így a konzolcowboy a többiekkel együtt mászkálhat. A deckben speciális program futtatja a testfunkcióit, megakadályozva, hogy összeessen, nyáladzon vagy sületlenségeket zagyváljon össze; még a hangját is használhatja, amíg a Hálózatban van. Mivel a cowboykodás gondolatsebességgel működik, a zsoké csak elréved pár másodpercig, aztán kiböki: „Hé, megtaláltam az elektronikus ajtót, most éppen a *Doormaster Mark 5* felhasználói progival próbálom kinyitni". Aztán az ajtó kinyílik.

Amennyiben nem használod a komolyabb parancsokat, csak bekukkantasz a Hálózatba: futtatod a TÁVIRÁNYÍTÁS KERESÉSE, aztán a TÁVIRÁNYÍTÁS parancsot, végzel a dolgaiddal, és kilépsz. Csak egy rendszer feltörésénél kell hosszabb ideig odabenn maradnod és untatnod a többieket.

Katonai Deckek: ezek a deckek ütésálló kerámiából és acélból készültek, képesek ellenállni a golyótalálatoknak, becsapódásoknak (SFÉ 20). A legtöbb harctéri decket hordozhatóra tervezték és különféle adapterkábelekkel látták el, miáltal bármilyen telefonvonalhoz csatlakoztathatóak. Áruk 3000 eb körül mozog, ha éppen beszerezhetőek (NEHÉZ feladat).

Celluláris Deckek: ezek a hordozható deckek egy celluláris telefonhálózattal veszik fel a kapcsolatot. Városon belül rendkívül hatékonyak, vidékről kevésbé használhatóak (a legtöbbhöz adnak kábeleket a manuális telefoncsatlakozáshoz). A celluláris deckek esetében 25% az esély, hogy elvesztik a celluláris kapcsolatot, ha mozgásban lévő járműből használják őket; rontott dobás esetén automatikusan „kiejtik" a konzolcowboyt a Hálózatból. Mindez csekély kellemetlenség azért a nagyfokú mobilitásért, amelyet a celluláris deckek lehetővé tesznek. Egy celluláris deck 4000 eb-be kerül.

Deckek Fejlesztése

A közönséges deck csak egyetlen memóriablokkal rendelkezik (amely 10 Memória Egységet (ME) – kb. tíz programnak elegendő helyet – tartalmaz), sebessége 0, és AdatFalainak erőssége 2. Lehet, hogy ez egyelőre nem sokat mond a számodra, de a *Harc a Hálózatban* (151. oldal) és az *AdatErődök tervezése* fejezetnél (154. oldal) majd tudni szeretnéd, hogyan turbózhatod fel a deckedet, amennyire csak lehet.

Memória: plusz 5000 eb-ért újabb memóriablokkot rakhatsz a deckedbe. A befogadóképesség 20 ME-re, azaz az eredeti kapacitás duplájára növekszik.

Sebesség: plusz 2000 eb-ért, egy fokozattal növelheted decked sebességét, maximum 5-ig.

AdatFalak: plusz 1000 eb-ért, egy fokozattal növelheted decked adatfal védelmét, maximum 10-ig. Az adatfalak létfontosságúak; páncélként védik deckedet a vírusprogramoktól.

Ezután következnek az **opciók**...

Deck Opciók

Bármelyik deck kiegészíthető a következő néhány opcióval.

A **'tróda készletek** öntapadós eletródákból állnak, melyek segítségével aljzatok nélkül nyomulhatsz a Hálózatban. A 'tródák lassabbak az aljzatoknál (-2 REF a Hálózatban), de nem csökkentik az Emberiességet. Általában kezdő cowboyok és a Hálózatot szórakozásból látogató „túristák" használják.

Billentyűzettel a konzolcowboy közvetve irányíthatja deckjét. Baromi lassúak ugyan (-4 REF), de immunissá tesznek minden személy-elleni program támadásával szemben, a *Gyújtogató* kivételével.

A **videoképernyők** lapos, nagyfelbontású TV monitorok, ezek segítségével a külső szemlélődők is bepillantást nyerhetnek a Hálózatba.

A **nyomtatók** lehetővé teszik, hogy a deckedben tárolt feljegyzéskről és ábrákról másolatot készíts. Legtöbbjük közönséges papírral működő lézer-nyomtató. Kb. akkorák, mint egy nagyobb könyv.

A **chipleolvasók és meghajtók** a programok, felvételek, és más hasznos dolgok tárolására használható adatchipekkel működnek (10eb darabjuk). Nagyjából cigarettásdoboz méretűek.

Az apró **VoxBox** egységek hangok szintetizálására képesek. A konzolcowboy beszélgethet a kívülállókkal, miközben a Hálózatban nyomul. Nagyjából akkorák, mint egy gyufásdoboz.

A **szkennerek** lapos, műanyag, karakterleolvasó- és felismerő optikai lemezek. Akadnak köztük a papírlap méretűektől egészen a méteres nagyságúakig.

Opció	Ára
'tróda készlet	10 eb
Billentyűzet	100 eb
Videoképernyő	100 eb per négyzetláb
Nyomtató	300 eb
Chipleolvasó	100 eb
Extra chipek	10 eb/db
Vox Box	300 eb
Szkenner	100-300 eb

CYBERPUNK — CYBERDECK LAP

Modell _____ ***CPU-k száma*** ____

[ ] Celluláris [ ] Hordozható [ ] Harci Deck
[ ] Végtagba építhető [ ] Standard

Teljes Ár _____ ***AdatFalak Ereje*** ____

KódKapu Ereje _____ ***Sebesség*** ____

Memória _____

Opciók?

[ ] 'Tróda készlet [ ] Billentyűzet [ ] Videoképernyő [ ] Nyomtató
[ ] Chipleolvasó [ ] Voxbox [ ] Szkenner [ ] Extra chipek

Személyes IKON _____

PROGRAMOK

Típus	ME	Erő	Ár
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Photocopy permission granted for personal use.

CYBERPUNK — CYBERDECK LAP

Modell _____ CPU-k száma ____

[ ] Celluláris [ ] Hordozható [ ] Harci Deck
[ ] Végtagba építhető [ ] Standard

Teljes Ár _____ AdatFalak Ereje ____

KódKapu Ereje _____ Sebesség ____

Memória _____

Opciók?

[ ] 'Tróda készlet [ ] Billentyűzet [ ] Videoképernyő [ ] Nyomtató
[ ] Chipleolvasó [ ] Voxbox [ ] Szkenner [ ] Extra chipek

Személyes IKON _____

PROGRAMOK

Típus	ME	Erő	Ár
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Photocopy permission granted for personal use.

Cyberpunk

CYBERDECK LAP

Modell _____ ***CPU-k száma*** ____
[ ] Celluláris [ ] Hordozható [ ] Harci Deck
[ ] Végtagba építhető [ ] Standard
Teljes Ár _____ ***AdatFalak Ereje*** ____
KódKapu Ereje _____ ***Sebesség*** ____
Memória _____
Opciók?
[ ] 'Tróda készlet [ ] Billentyűzet [ ] Videoképernyő [ ] Nyomtató
[ ] Chipleolvasó [ ] Voxbox [ ] Szkenner [ ] Extra chipek
Személyes IKON _____

PROGRAMOK

Típus	***ME***	***Erő***	***Ár***
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Photocopy permission granted for personal use.

Cyberpunk

CYBERDECK LAP

Modell _____ CPU-k száma ____
[ ] Celluláris [ ] Hordozható [ ] Harci Deck
[ ] Végtagba építhető [ ] Standard
Teljes Ár _____ AdatFalak Ereje ____
KódKapu Ereje _____ Sebesség ____
Memória _____
Opciók?
[ ] 'Tróda készlet [ ] Billentyűzet [ ] Videoképernyő [ ] Nyomtató
[ ] Chipleolvasó [ ] Voxbox [ ] Szkenner [ ] Extra chipek
Személyes IKON _____

PROGRAMOK

Típus	ME	Erő	Ár
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Photocopy permission granted for personal use.

Programok

A programok a konzolcowboyok igáslovai; ők küzdenek, védekeznek, lopóznak, és fejtik meg a kódokat. Ha a konzolcowboyokat kibernetizált mágusoknak nevezhetjük, akkor a programjaik a varázslataik, mentális ujjaik.

> ***„Oké, azt az ikont tényleg a régi barátnőmről mintáztam. De a francba is, megérdemli, hogy Vérszopónak neveztem el!"***
> ***– Rache Bartmoss***

A programokat **Erősség, Osztály,** felhasznált **Memória Egységek, Ár** és **IKON** szerint minősítjük:

Az **Erősség** a program más programokhoz viszonyított hatékonyságát határozza meg. Harc közben a program erőssége hozzáadandó a cowboy támadó dobásához (akárcsak egy fegyver pozitív módosítói). Minél magasabb az erősség, annál valószínűbb, hogy a program képes lesz végrehajtani a feladatát.

Az **Osztály** a program típusát, rendeltetését jelenti. A Jégtörő programok betörnek valahová, az Érzékelő programok érzékelnek, az Anti-IC programok más programokra támadnak, a Személy-Elleni programok kicsinálják a zsokékat stb.

A **Memória Egységek** a program méretét határozzák meg. Minden programot memória egységekben, vagy röviden ME-ben mérünk. A cyberdeckek vagy rendszerek minden egyes memóriablokkja 10 Memória Egységet tartalmaz. Ebből következik, hogy a rendelkezésre álló hely elsődleges fontosságú a cowboyok számára, hiszen csak ennyit pakolhatsz be egy menetre.

A program **Ára** azt jelzi, hogy mennyibe kerül a szabad- vagy feketepiacon. A jövőben semmit sem kapsz ingyen. Még a levegőt sem, haver.

IKON: rendszerint így néz ki a program a Hálózatban. Sose építs erre; a programok IKON-jait tetszés szerint megváltoztathatod. Ez csupán a látszat; ne bízz semmiben.

Node elég a hablatyolásból. Nézd át a programokat, aztán költsd el az euródat. Az idő sürget.

Programlista

JÉGTÖRŐ

Kalapács **400 eb**
Osztály: jégtörő
Erősség: 4 **ME: 1**
A kalapács nyers elektromos impulzusok bombázásával rombolja le az adatfalakat (használd az adatfalak támadási formuláját a 152. oldalról; 2K6-tal gyengíti a fal erősségét támadásonként). Baromi zajos, és automatikusan riaszt minden 10 négyzeten belül tartózkodó védőprogramot.
IKON: Fénylő, vörös kalapács

Légkalapács **360 eb**
Osztály: jégtörő
Erősség: 2 **ME: 2**
A kalapács csendesebb, de kevésbé erős (1K6-tal rombolja az adatfalat támadásonként) verziója. Apró energia-impulzusok segítségével bontja le az adatfalat.
IKON: Fénylő légkalapácsra emlékeztető tárgy, amely fehéren izzó energiasugarakat lövöldöz az adatfalra.

Féreg **660 eb**
Osztály: jégtörő
Erősség: 2 **ME: 5**
A féreg rendkívül ravasz program, a megtámadott rendszer szerkezetének egy részét emulálja. Átcsúszik az adat- vagy kódfalakon, és bentről töri fel őket (2 forduló alatt, riasztás nélkül).
IKON: Fémes-aranyszínű, robotszerű féreg, zöld neonszemekkel.

DEKRIPTOR

Kódfejtő **380 eb**
Osztály: dekriptor
Erősség: 3 **ME: 2**
A Kódfejtő az Interfact Software 2008-as, kódkapuk feltörésére tervezett klasszikus programja. Ezek a szériaprogramok az alapprogramra bontják le a kódkaput, ahelyett, hogy a jelszó megfejtésével bajlódnának.
IKON: Vékony, fehér fénysugár lövell ki a konzolcowboy kezeiből. Szétterjed a kódkapun, és fénylő, oszladozó köddé változtatja.

Varázskönyv **400 eb**
Osztály: dekriptor (zárolt fájlokon és kódkapukon)
Erősség: 4 **ME: 2**
A varázskönyv a lehetséges kódok és kódszavak millióit pörgeti át másodpercek alatt, egymás után próbálgatva őket. Különösen hatékony (Erősség: 6) a kódkapuk ellen.
IKON: Ragyogóan fehér szimbólumok áradata özönlik elő hihetetlen sebességgel a cowboy tenyeréből.

Raffles **560 eb**
Osztály: dekriptor (zárolt fájlokon és kódkapukon)
Erősség: 5 **ME: 3**
A Rafflest különösen bonyolult kódkapuk és kódolt fájlok leküzdésére tervezték, melyeknek egyetlen meghatározott szó a kulcsa. Ártalmatlan és a meg-

> ***„Ismertem bitzsokékat, akik úgy kirámolnának egy EBM rendszert, mint holmi olcsó széfet. Mire a Jegesek felkapnák a fejüket, ők már benn jártak és ki is léptek. Gyors és ügyes fiúk voltak, leginkább azért, mert ismerték a programjaikat. Tudták, hogy mikor, mit vigyenek magukkal. Szóval, sosem érte őket felkészületlenül, ha a homokozó hirtelen csatatérré vált."***
> ***– Edger***

oldással kapcsolatos „kérdéssorozatokat" tesz fel a kódkapunak („Nagyobb egy cipősdoboznál?" „Hideg vagy meleg?"), amelyek segítségével a Raffles meghatározza a kódkapunak és kulcsának természetét.
IKON: Elegáns fiatalember, a korai 1900-as évek estélyi ruhájában. Néhány szót szól a kódkapuhoz, és amint sikerült kinyitnia, eltűnik.

RIASZTÓ/ÉRZÉKELŐ

Őrkutya **610 eb**
Osztály: riasztó/érzékelő
Erősség: 4 **ME: 5**
Az Őrkutyát arra tervezték, hogy felhívja gazdája figyelmét, ha illegális behatolást észlel a rendszerben. A program külső riasztást aktivál, vagy üzenetet küld egy működésben lévő munkaállomásra. A konzolcowboyok a Hálózat egyéb területeinek – például rivális komputerrendszerek – megfigyelésére is használhatják, arra programozva az őrkutyát, hogy cybermodemüknek jelezzen, amikor behatolót észlel. Ez a technika lehetővé teszi titkos fájljaid és útvonalaid őrzését mások komputereiben.
IKON: Jókora fekete fémkutya, ragyogó vörös szemekkel, nyakán tüskés fémnyakörvvel.

Véreb **700 eb**
Osztály: riasztó/érzékelő
Erősség: 3 **ME: 5**
Akárcsak az Őrkutyát, a Vérebet is arra tervezték, hogy illegális rendszertöréseket észleljen. A Véreb azonban felkutatja a behatolót, és tájékoztatja gazdáját az elhelyezkedéséről. Az Őrkutyához hasonlóan programozható a Hálózat egy részének felügyeletére, és arra, hogy modemen vagy terminálon keresztül jelentsen neked.
IKON: Fegyveracél-szürke, jól megtermett robotkutya. Fénylő kék szemei vannak és vastag kék, neon-nyakörvet visel.

Pitbull **780 eb**
Osztály: riasztó/érzékelő
Erősség: 2 **ME: 6**
Az Őrkutya-széria legmodernebb változata. A Pitbull nemcsak a behatoló elhelyezkedését határozza meg a valós térben, hanem utána a vonalat is megszakítja. Amíg a behatoló ugyanarról a vonalról próbál belépni a Hálózatba, minden alkalommal megszakítja a vonalat, így kényszerítve, hogy másik telefonvonalat vagy cybermodemet használjon. A Pitbull az Őrkutyához hasonlóan programozható a Hálózat egyes részeinek felügyeletére, és arra, hogy modemen vagy terminálon keresztül jelentsen neked.
IKON: Zömök, erőteljes felépítésű, acél robotkutya. Szemei vörösen fénylenek, és vastag, vörös neon-nyakörvet visel.

Ipiapacs **280 eb**
Osztály: riasztó/érzékelő
Erősség: 3 **ME: 1**
Az Ipiapacsot arra tervezték, hogy egy rácshálózaton belül észlelje a láthatatlan IKON-okat, programokat, rejtőzködő zsokékat, és a virtuális valóságokban Láthatatlansággal elrejtett objektumokat.
IKON: Csillámló ezüst képernyő

Kikicsoda **280 eb**
Osztály: riasztó/érzékelő
Erősség: 3 **ME: 1**
A Rache Bartmoss által írt programot a „valódi" IKON-ok azonosítására használják a virtuális valóságokban. A KK képes például különbséget tenni valós és virtuális személyek között, vagy felismerni, hogy a virtuális könyvtárban melyik könyv illúzió és melyik adatfájl valójában.
IKON: A konzolcowboy IKON-ja egy ragyogó zöld fénykarikán bámul keresztül.

Vészjelző **280 eb**
Osztály: riasztó/érzékelő
Erősség: 4 **ME: 4**
Ez a régi vészjelző-program 10 négyzet távolságon belül, egyetlen ellenséges program jelenlétét képes érzékelni (abban a rácshálóban, amelyikben éppen tartózkodsz). Nem képes meghatározni a program pontos elhelyezkedését, csupán azt, hogy jelen van a rendszerben.
IKON: Lapos, fénylő üveglap. Ha a program a környéken ólálkodik, a lapon megjelenik a robotszörnyeteg képe. Ha nincsen, a lap üres marad.

RENDSZERVÍRUS

Flatline **570 eb**
Osztály: rendszervírus
Erősség: 3 **ME: 2**
A Flatline kinyírja a cybermodemed interface programjait – belepiszkál egy kicsit, és már cserélheted is a decked interface chipjét. A Flatline-t a konzolcowboyok mások deckjei ellen használhatják a Hálózatban.
IKON: Sárga neonsugár csap ki a cowboy ujjaiból.

Mérgező Flatline **540 eb**
Osztály: rendszervírus
Erősség: 2 **ME: 2**
A Mérgező Flatline nemcsak az interface programot, hanem a deck memóriáját is képes elpusztítani. Ez a vírus teljesen hazavágja a deckedet. Akárcsak a Flatline, a Mérgező Flatline is használható más cowboyok ellen a Hálózatban.
IKON: Zöld neonsugár csap ki a konzolcowboy ujjaiból.

Krash **570 eb**
Osztály: rendszervírus
Erősség: 3 **ME: 2**
A Krash működésképtelenné teszi a megtámadott deck vagy rendszer CPU-ját (vagy a legközelebb eső CPU-t a multiprocesszoros rendszerekben) 1K6+1 fordulóra. A működésképtelenné vált deck „kilöki" tulajdonosát a Hálózatból, a rendszer pedig cselekvésképtelen marad, amíg a fordulók le nem telnek, és újra nem indítja magát.
IKON: Jókora rajzfilmbomba, sistergő kanóccal.

DecKrash **600 eb**
Osztály: rendszervírus
Erősség: 4 **ME: 2**
A Krash módosított változata, kizárólag cyberdeckek ellen működik. 1K6 fordulóra kilöki a konzolcowboyt a Hálózatból.
IKON: Rajzfilm dinamitrúd, kanóccal.

Murphy **600 eb**
Osztály: rendszervírus
Erősség: 3 **ME: 2**
A Murphy összevissza futtatja a befolyása alá került deck vagy rendszer alkalmazásait, teljesen megbolondítja és cselekvésképtelenné teszi őket.
IKON: Sosem tudhatod...

Virizz **600 eb**
Osztály: rendszervírus
Erősség: 4 **ME: 2**
Ez a támadó vírus automatikusan lefoglalja a rendszer vagy a deck egyik funkcióját (lásd később), amíg a decket ki nem kapcsolják.
IKON: Sziporkázó fényekből és neonokból álló DNS-alakzat.

Viral 15 **590 eb**
Osztály: rendszervírus
Erősség: 4 **ME: 2**
Ez a vírus arra kényszeríti a befolyása alá került decket vagy rendszert, hogy körönként egy véletlenszerűen kiválasztott fájlt vagy programot töröljön, amíg a decket ki nem kapcsolják.
IKON: Kéken kavargó, fémes köd, neonfehér DNS-láncolattal a közepében.

ÁLCÁZÓ/LOPAKODÓ

Láthatatlanság **300 eb**
Osztály: álcázó/lopakodó
Erősség: 3 **ME: 1**
A Láthatatlanság hamis jelzésekkel ártalmatlan sztatikus jelenségnek álcázza a cybermodem nyomjeleit. Aktiválásával a konzolcowboy észrevétlenül közlekedhet a Hálózatban.
IKON: Pislákoló, szivárványszínekben pompázó lepel terül a konzolcowboyra.

Lopakodó **480 eb**
Osztály: álcázó/lopakodó
Erősség: 4 **ME: 3**
A Lopakodó elnyomja, nehezebben észlelhetővé teszi a zsoké kibernetikus jeleit. Vizuálisan látható marad, de a támadóprogramok nem reagálnak a jelenlétére. Más konzolcowboyok viszont felfedezhetik.
IKON: Fekete energialepel borul a cowboyra.

Replikátor **320 eb**
Osztály: álcázó/lopakodó **ME: 2**
Erősség: 3-mas a legtöbb program ellen, 4-es Pitbull, Véreb és a Pokolkutya ellen
A Replikátor a cybermodem nyomjelének milliónyi másolatát küldi szét minden irányba, s ezzel összezavarja az üldöző programokat. Ha sikeresen futtatták, az üldöző rossz jelet kezd lenyomozni. A Replikátor különösen hatékony a „kutya" szériájú programokkal szemben, a számtalan választási lehetőséggel túlterheli

MI-jellegű, de korlátozott programstruktúrájukat.
IKON: A konzolcowboy holografikus képmását minden égtáj felé szétszóró krómgömb.

VÉDEKEZŐ

Pajzs **150 eb**
Osztály: védekező
Erősség: 3 **ME: 1**
A Pajzs felfogja a konzolcowboy ellen irányuló támadásokat. Sikeres használata károsodás nélkül elhárítja a támadást.
IKON: Körkörösen kavargó energiamező jelenik meg a cowboy előtt.

Érőtérpajzs **160 eb**
Osztály: védekező
Erősség: 4 **ME: 2**
A Pajzs erősebb változata.
IKON: Szikrázó ezüst energiafal.

Hárítópajzs **160 eb**
Osztály: védekező
Erősség: 5 **ME: 1**
A Hárítópajzsot arra tervezték, hogy visszaverje a Sokkoló, a Pokoltűz és a K.O. támadásait. A program képtelen bármilyen más típusú személy-elleni támadás elhárítására.
IKON: Kékeszöld, tükröző fényharang.

Páncél **170 eb**
Osztály: védekező
Erősség: 4 **ME: 2**
Ezt a programot a személy-elleni támadások megfékezésére, illetve lelassítására tervezték. A sikeresen futtatott Páncél felfogja a támadást, sikertelen használatakor pedig 3 ponttal csökkenti a Sokkoló, Pokoltűz, Agytörlés, Zombi és Pokolkutya támadások sebzését.
IKON: Aranyszínben ragyogó, high-tech vértezet.

Flak **180 eb**
Osztály: védekező **ME: 2**
Erősség: 4-es a legtöbb proram ellen, 2-es Pitbull, Véreb és Pokolkutya ellen
A Flak óriási sztatikus falat hoz létre, megvakítja a támadó programot, és lehetővé teszi, hogy a konzolcowboy könnyedén elkerülje. A Flak kiválóan szuperál a legtöbb program ellen, de a „kutya" szériájú őrprogramokkal szemben viszonylag tehetetlen.
IKON: Sokszínű fények összevissza kavargó, vakítóan ragyogó felhője

ANTI-IC

Gyilkos II, IV, és VI **1320 eb, 1400 eb, 1480 eb**
Osztály: anti-ic
Erősség: változó (2, 4, ill. 6) **ME: 5**
A Gyilkos más programok elpusztítására tervezett általános vírusprogram. Behatol áldozata logikai sémájába, és szédítő sebességgel hibákat helyez el benne, melyek hatására a program összeomlik (1K6-ot veszít az erősségéből). A Gyilkos rendkívül egyszerű program; megbízható, elegáns és brutális. Számtalan változata ismert.
IKON: Nagydarab, emberszerű robot, futurisztikus szamurájpáncélban. Kezében fénylő katanát markol, maszkja mögött szemei vörösen ragyognak.

Mantikor **880 eb**
Osztály: anti-ic
Erősség: 2 **ME: 3**
A Mantikor az Assassin szériájú programok legegyszerűbb változata; egyfajta Gyilkos, amelyet Démon programok felkutatására és megsemmisítésére terveztek. Ha nincs Démon a cybermodemedben, a Mantikor ügyet sem vet rád.
IKON: Vörös vonalakból rajzolt, hatalmas, sematikus oroszlánt idéző lény. Jókora skorpiófarok mered előre az egyik válla felett.

Hidra **920 eb**
Osztály: anti-ic
Erősség: 3 **ME: 3**
A Mantikor erősebb változata.
IKON: Csillogó kék köd burkolja be és dematerializálja áldozatát.

Sárkány **960 eb**
Osztály: anti-ic
Erősség: 4 **ME: 3**
A Mantikor legerősebb változata.
IKON: Elektromos kisülésektől övezett, óriási, aranypikkelyes robotsárkány. Szemeiből szivárványszínű lézernyalábok lövellnek.

Hangyász **1000 eb**
Osztály: anti-ic **ME: 3**
Erősség: 4-es Férgek ellen, más programokra hatástalan
A Hangyászt a Féreg típusú jégtörők felkutatására és megsemmisítésére tervezték. Azonnal érzékeli és elpusztítja a Féreg programot, tárolják bármilyen módon, akár egy Démon szubrutinjaként is.
IKON: Vékony, neonsárga vonalak szövevénye veszi körül a Férget és hálóként összeszorul körülötte, majd semmivé foszlik áldozatával egyetemben.

SZEMÉLY-ELLENI

Sokkoló **6000 eb**
Osztály: személy-elleni
Erősség: 3 **ME: 3**
A Sokkoló ellenállhatatlan energiaimpulzussal dermeszti meg célpontját 1K6 fordulóra. A leggyakrabban használt támadóprogramok közé tartozik, különösen a mátrixzsaruk kedvelik.
IKON: A konzolcowboy nyitott tenyeréből kék lánglövedék röppen elő.

Pokoltűz **6750 eb**
Osztály: személy-elleni
Erősség: 4 **ME: 4**
A Pokoltűz a Sokkoló erősebb, fizikai károsodást okozó változata (1K10 sebzés/ támadás). A károsodás normális sebesüléskénti kezelendő, amíg a konzolcowboy bele nem hal a támadásokba. Ájulás/Sokk vagy Halál elleni mentődobás itt is szükséges.
IKON: Bíborvörös tűz csap ki a konzolcowboy felemelt kezéből.

Kard **6250 eb**
Osztály: személy-elleni
Erősség: 3 **ME: 4**
A Kard a Pokoltűz másik változata, találatonként 1K6-ot sebez.
IKON: Ragyogó energiakatana.

Agytörlés **6500 eb**
Osztály: személy-elleni
Erősség: 3 **ME: 4**
Az Agytörlés a legegyszerűbb változata annak a fekete programokból álló sorozatnak, melyet kifejezetten a cowboyok elintézésére tervezek. Az Agytörlés visszanyomozza áldozatát, egyetlen impulzussal megsüti az előagyát, és nyáladzó kérődzővé változtatja (1K6 INT veszteség fordulónként). Az agonizáló konzolcowboy érzi, ahogy elméje lassan szétolvad, amikor pedig Intelligenciája eléri a nullát, meghal. Az INT veszteség nem nyerhető vissza.
IKON: Méregzöld, elektromos ívfény pattan elő a padlóból, beburkolja és megöli a konzolcowboyt.

Zombi **7500 eb**
Osztály: személy-elleni
Erősség: 5 **ME: 4**
Az Agytörlés továbbfejlesztett és erősebb változata. A Zombi tisztára radírozza az előagyat, nyáladzó kérődzővé változtatja áldozatát (1K6 Intelligencia vesztés fordulónként).
IKON: Köpenyes, csontvázszerű alak, bűzlő szürke ködbe burkolózva. Szemei helyén üregek tátongnak, rothadó húsa férgektől hemzseg. Előrelendül, és letépi a konzolcowboy fejét.

Lich **7250 eb**
Osztály: személy-elleni
Erősség: 4 **ME: 4**
A Zombi továbbfejlesztett változata. A Lich szintén az előagyat roncsolja szét (-1K6 INT), de csak részlegesen. Az emlékezet javarészét törli, csak annyit hagy hátra, hogy a kiürült agyba egy (a Játékvezető által) könnyen irányítható pszeudó-személyiséget ültethessen.
IKON: Fekete csuhába öltözött, megfeketedett koronát viselő fémcsontváz. Megragadja a konzolcowboyt és a padló alá húzza.

Gyújtogató **6250 eb**
Osztály: személy-elleni
Erősség: 4 **ME: 4**
A Gyújtogató olyan közvetlen személy-elleni program, amely Véreb szubrutinjai segítségével kutatja fel a betolakodót. Csendesen belép az elektromos hálózatba, és megawattos túlterheléssel sújtja a vezetékeket. A túlterhelés kábeltüzeket, robbanásokat okoz – megsüti a konzolcowboyt, akár egy villamosszék. A Gyújtogató programok kiválóan alkalmasak gyilkosságok végrehajtására, mivel csekély mennyiségű vagy semmi bizonyítékot nem hagynak hátra a füstölgő romhalmazban.
IKON: Ragyogó lángoszlop, amely mennydörögve elsziszegi a konzolcowboy nevét, majd ráveti magát.

Pokolkutya **10 000 eb**
Osztály: személy-elleni
Erősség: 6 **ME: 6**
A Pokolkutya a Pitbull és a Flatline legkellemetlenebb jellemzőit egyesíti. Felkutatja a behatolót, és egy modulált impulzussal szívrohamot okoz (2K10 sebzés). Ha a konzolcowboynak időben sikerül kereket oldania, a program aktív marad a Hálózatban, lesben áll a nagyobb távolsági terminálóknál, a behatoló specifikus agyhullámaira várva. Aztán ismét a nyomába ered és megöli. A Pokolkutya türelmes és könyörtelen, évekig várja, hogy áldozata becsatlakozzon. Ritkasága és ára miatt csak a legmenőbb konzolcowboyok használják.
IKON: Hatalmas, fekete fémfarkas. Szemei fehéren ragyognak, testét tűz nyaldossa. Csikorgó, fémes hangon beszél és a konzolcowboy nevét ismételgeti.

Spazz **6250 eb**
Osztály: személy-elleni
Erősség: 4 **ME: 3**
A Spazz epilepsziás rohamot okoz a zsoké idegrendszerében. A REF 1K6 fordulóra automatikusan a felére csökken.
IKON: Elektromos energia-glória övezi a célpontot.

Ragasztó **6500 eb**
Osztály: személy-elleni
Erősség: 5 **ME: 4**
A Ragasztó a Netwatch „Jegesei" által használt letartóztató program; 1k10 fordulóra csekevésképtelenné teszi a konzolcowboyt (4 forduló bőven elég arra, hogy akár a valós térből is visszanyomozzák elhelyezkedését). Aztán a mátrixzsaruk kiküldenek egy osztagot, hogy begyűjtsék a póruljárt kalózt.
IKON: Változó vörös alakzatok villannak fel a padlóból, hogy bebörtönözzék a cowboyt.

K.O. **6250 eb**
Osztály: személy-elleni
Erősség: 4 **ME: 3**
A K.O. egy szabályozott, erőteljes impulzussal 1K6 órára kiüti a cowboyt. Az áldozat automatikusan kiesik a Hálózatból, és erre a periódusra kómába zuhan. A K.O. közhasználatú védelem a pitiáner adattolvajok ellen (pl. telefontársaságoknál vagy irodarendszerekben).
IKON: Neonsárga, sematikus bokszoló jelenik meg és kiüti a konzolcowboy IKON-ját.

Razzia **6000 eb**
Osztály: személy-elleni
Erősség: 3 **ME: 3**
Gyakran használt letartóztató program. Ha sikeresen futtatták, 1K6 fordulóra meggátolja a konzolcowboyt a kicsatlakozásban.
IKON: Sematikus, fénylő bilincsek jelennek meg a zsoké csuklóján.

VEZÉRLŐ

Megjegyzés: a Vezérlőprogramok a Menü TÁVIRÁNYÍTÁS funkciójával futtathatók és nem rendelkeznek IKON-okkal.

Viddy Mester **140 eb**
Osztály: vezérlő
Erősség: 4 **ME: 1**
Videoképernyők vezérlését teszi lehetővé.

Zenegép **140 eb**
Osztály: vezérlő
Erősség: 4 **ME: 1**
Mikrofonok, hangszórók, hangfelvevők (komputer voxbox-ok) vezérlésére való.

Szezám Tárulj **130 eb**
Osztály: vezérlő
Erősség: 3 **ME: 1**
Alacsony prioritású program, ajtók, liftek stb. vezérlésére.

Dzsinn **150 eb**
Osztály: vezérlő
Erősség: 5 **ME: 1**
Magas prioritású program, ajtók, liftek stb. vezérlésére.

Forródrót **130 eb**
Osztály: vezérlő
Erősség: 3 **ME: 1**
Robotok, robotjárművek, autók stb. távirányítása.

Dee-2 **130 eb**
Osztály: vezérlő
Erősség: 3 **ME: 1**
Robotok, takarítógépek, automatizált gyártószalagok stb. vezérlése.

Kristálygömb **140 eb**
Osztály: vezérlő
Erősség: 4 **ME: 1**
Videokamerák, távvezérlésű szenzorok stb. irányítását teszi lehetővé.

8-órás hírek **140 eb**
Osztály: vezérlő
Erősség: 4 **ME: 1**
Hozzáférést nyújt a DataTerm infopultok és újságautomaták információihoz.

Kagylózás **150 eb**
Osztály: vezérlő
Erősség: 5 **ME: 1**
Elősegíti, hogy a cowboy telefonhívásokat fogadjon vagy küldjön a Halózatból. A Kagylózás program 2-es Erősséggel rendelkezik, ha mások hívásainak elfogására, lehallgatására használják.

FELHASZNÁLÓI

Adatbáziskezelő **180 eb**
Osztály: felhasználói
Erősség: 8 **ME: 2**
Fájlokat létesít információk tárolására.

Alias **160 eb**
Osztály: felhasználói
Erősség: 6 **ME: 2**
Megváltoztatja a fájlneveket, ártatlan címekkel rejti el igazi természetüket.

Re-rezz **130 eb**
Osztály: felhasználói
Erősség: 3 **ME: 1**
Újraszervezi és helyreállítja a hibás fájlokat vagy programokat. Ha kipurcant egy programod, másolatok híján ez a legjobb módszer a visszaszerzésére.

Visszajátszó **180 eb**
Osztály: felhasználói
Erősség: 8 **ME: 2**
Rögzíti a konzolcowboy kiruccanásait, így a Hálózatban megtett útvonal utólag újra végignézhető.

Kapuőr **150 eb**
Osztály: felhasználói
Erősség: 5 **ME: 1**
A rendszer vagy deck teljes lekapcsolása nélkül pusztítja el a Virizz és Viral 15 programokat.

Lakat **160 eb**
Osztály: felhasználói
Erősség: 4 **ME: 2**
Csak a megfelelő kódszó használatával lehet belépni a deckbe.

ElektroZár **170 eb**
Osztály: felhasználói
Erősség: 7 **ME: 2**
Egy nyílt fájlt zárolttá változtat; 3-as erősségű kódkapunak megfelelő védelemmel látja el.

Fájlzároló **140 eb**
Osztály: felhasználói
Erősség: 4 **ME: 1**
Egy nyílt fájlt zárolttá változtat; 5-ös erősségű kódkapunak megfelelő védelemmel látja el.

HálóTérkép **150 eb**
Osztály: felhasználói
Erősség: 4 **ME: 1**
A nagyobb régiókban helyzetmeghatározó térképet hoz létre. +2 bonuszt ad a *Rendszerismeret* dobásra, különféle helyek keresésekor a Hálózatban.

Fájlcsomagoló **140 eb**
Osztály: felhasználói
Erősség: 4 **ME: 1**
Fele ME méretűre tömöríti a fájlokat. A normális méretre kicsomagolás két fordulót vesz igénybe.

Másoló **140 eb**
Osztály: felhasználói
Erősség: 4 **ME: 1**
Bármilyen programról másolatot készíthetsz (az Anti-IC és a Személy-Elleniek kivételével), mindössze extra adatchipekre és egy chipleolvasóval felszerelt cyberdeckre lesz szükséged.

DÉMONOK

Ezt a négy hordozóprogramot a CCI Development legendássá vált kalóza, Rache Bartmoss írta. A démon olyan generikus program, amely képes néhány más programot szubrutinként kezelni – azaz kettő, három, négy, vagy akár öt programot egyben. A programok használatához aktiválnod kell a démont, azután kiválasztanod az általa hordozott szubrutinok egyikét. **A szubrutin programok pontosan úgy festenek és működnek, mint az eredetiek, ám rendszerint gyengébbek, mivel a démon programmag erősségét kell harc közben alkalmazniuk.**

Imp **1000 eb**
Osztály: démon (2 programot hordoz)
Erősség: 3 **ME: 3**
IKON: Kicsi, narancsszín fénygömb, mindenre rácsodálkozó vörös szempárral. Folyamatosan sípoló, füttyögő zajokat ereget magából.

Ifrit **1160 eb**
Osztály: démon (3 programot hordoz)
Erősség: 3 **ME: 4**
IKON: Díszes ruházatú, fezt viselő, fekete bőrű, izmos férfi. Tőrt hord magánál, és mély, szertartásos hangon beszél.

Succubus **1200 eb**
Osztály: démon (4 programot hordoz)
Erősség: 4 **ME: 4**
IKON: Csillogó krómból formázott, érzéki, szőrtelen, meztelen nőalak. Nagy denevérszárnyakkal, és kék, pupilla nélküli szemekkel.

Balron **1240 eb**
Osztály: démon (4 programot hordoz)
Erősség: 5 **ME: 5**
IKON: Hatalmas, erőteljes alak, tükörképektől villózó, futurisztikus, fekete páncélban. Egyik kezében izzóvörös energiapengét tart, másik karja neonzöld, fénylő csápokban végződik. Szeme vörösen ragyog a sisakja mögül, a hangja sziszegő.

Programok másolása

Arzenálod szinte bármelyik programjáról készíthetsz másolatot, csak a *Másoló* nevű felhasználói programra és adatchipekre van szükséged, no meg egy chipleolvasóra, amibe berakosgathatod őket. Egy chip 1 ME tárolására képes. A *Másolót* úgy írták, hogy a nagyobb méretű fájlokat kettő vagy több chipre tördelje.

A chipek 10 eb-be kerülnek. Egy átlagos deck tartalmáról másolatot készíteni körülbelül 100-300 eb-be kerül. Olcsó és kétszeresen is megéri.

Megjegyzés: az Anti-IC és a Személy-Elleni programokról *Másolóval* nem lehet kópiát készíteni; ezeket speciális másolás-védelemmel rendelkező rutinok védik, melyek a művelet közben letörlik a chipet. Így biztosan visszajársz majd a helybéli fixer haverodhoz egy új Pokolkutyáért, amikor a tiédet hazavágják. Persze csinálhatsz másolatot a Programozás képzettségeddel, egy 28-as vagy nagyobb dobással, de gondolj csak bele, mi történik, ha elcseszed...

Programok cseréje

A chipeket induláskor kell beraknod a deckedbe. Ha már odabent vagy, nincs bocsánat. Persze, ha hajlandó vagy kilépni a Hálózatból, kicserélheted őket (1 forduló). Utána ismét be kell csatlakoznod, és újra megismételni a lépéseidet. Amikor ismét találkozol a korábbi Agytörléssel, már felkészülten fogadod.

Új Programok Tervezése

Nézz utána az *Új Programok Gyártásánál*, a 167. oldalon.

Becsatlakozás

Szóval van egy decked és hozzá pár programod. Mi kellhet még?

Az utolsó, amire szükséged lesz, egy hely, ahol becsatlakozhatsz. Ez pedig egy **telefonszámot** jelent.

Ha nem hordozható deckkel nyomulsz, csak felveszed a kapcsolatot a helyi Internet Telefontársasággal, és számot kérsz tőlük. Az iroda ellenőrzi az adataidat és a hitelképességedet, aztán kiutal neked egy Hálózat Belépési kódot (a 20. századi telefonszám megfelelője).

Ha celluláris telefonod vagy cybermodemed van; a dolog ugyanilyen egyszerű; felcsörgöd az Internetet, bemondod a decked gyártási számát, ellenőrzik a hitelképességedet, és máris van Belépési kódod.

A Hálózat Belépési kódért alapdíjat kell fizetned (30 eb-t havonta), plusz extra díjakat a távolsági cowboykodásért (hívásokért). A számlát minden hónap elsején küldik. Ha nincs állandó lakhelyed, az Internet elintézi, hogy az összegeket automatikusan leemeljék a bankszámládról és kimutatást küldjenek róla bárhová, ahol átveheted.

Nem fizettél a múlt hónapban? Az Internet egyhónapos határidőt ad, és udvarias figyelmeztetéseket küldözget a harmincadik nap környékén. Hatvan nap elteltével automatikusan megszüntetik a Belépési kódodat. Attól fogva a szám használhatatlan, és nem tudsz telefonálni. Legalábbis egy darabig. Új kódot csak 1000 eb letét ellenében kaphatsz.

Talán.

„HMMM...", GONDOLHATOD

Mostanra néhány kreatívabb fazon közületek már azon töri a fejét: „Hé, miért ne törjek be egyszerűen az Internet rendszerébe, és töröljem havonta a számlámat?" Csalódtunk, ha eddig nem jutott az eszedbe! Ha mégis, az csak egyet jelent: kezdesz végre *Cyberpunkként* gondolkodni – és erre büszkék vagyunk.

Folytassuk csak. Tudjátok, milyen kemény az Arasaka tokiói rendszere? Igen. Szóval, még ők is havi díjat fizetnek az Internetnek.

Ezek a fickók nem *használják* a Hálózatot. *Övék* a Hálózat. Kitalálni se akarjátok, miket uszíthat rátok az Internet! Ettől még Saburo Arasaka is összetojja magát.

Megjegyzés: nem azt állítottuk, hogy nem tudnátok megpiszkálni a számlátokat (fenébe is, mióta világ a világ, a profi telefonbetyárok ezzel szórakoznak). Ha Játékvezető vagy/és játékosaid állandóan a telefon-számlájuk körül ólálkodnak, érezd magad felhatalmazva, hogy a Pokol Kutyáit szabadítsd rájuk. Ez vár a visszaeső bűnözőkre. A világ legnagyobb vállalata elől menekülni, az aztán pokoli kaland!

PROGRAM LISTA

Név	Osztály	Funkció	Erős.	ME	Ár
JÉGTÖRŐ					
Kalapács	Jégtörő	Lerombolja az adatfalakat (2K6 Erősség/támadás)	4	1	400
Légkalapács	Jégtörő	Lerombolja az adatfalakat (1K6 Erősség/támadás)	2	2	360
Féreg	Jégtörő	2 forduló alatt csendben feltöri az adatfalat	2	5	660
DEKRIPTOR					
Kódfejtő	Dekriptor	Kódokat és fájlokat tör fel	3	2	380
Varázskönyv	Dekriptor	Kódkapuk (ERŐ 6) és kódolt fájlok megfejtése	4/6	2	400
Raffles	Dekriptor	Kódkapuk és kódolt fájlok megfejtése	5	3	560
ÉRZÉKELŐ/RIASZTÓ					
Őrkutya	Érzékelő/Riasztó	Érzékeli a behatolót és riaszt	4	5	610
Véreb	Érzékelő/Riasztó	Érzékeli és lenyomozza a behatolót, aztán riaszt	3	5	700
Pitbull	Érzékelő/Riasztó	Érzékel és lenyomoz, aztán megszakítja a vonalat	2	6	780
Ipiapacs	Érzékelő/Riasztó	Érzékeli a „láthatatlan" IKON-okat	3	1	280
Kikicsoda	Érzékelő/Riasztó	Érzékeli a „valós" dolgokat egy virtuális valóságban	3	1	280
Vészjelző	Érzékelő/Riasztó	10 négyzeten belül rejtett programokat érzékel	4	4	600
RENDSZERVIRUS					
Flatline	Rendszervírus	Kinyírja a CPU-t	3	2	570
Mérgező Flatline	Rendszervírus	Töröl minden rendszermemóriát	2	2	540
Krash	Rendszervírus	A rendszer CPU-ja lefagy 1K6 fordulóra	3	2	570
DecKrash	Rendszervírus	A deck CPU-ja lefagy 1K6 fordulóra, zsoké „kiesik" a Hálózatból	4	2	600
Virizz	Rendszervírus	Lefoglalja a rendszer 1 cselekvését, amíg ki nem kapcsolják	4	2	600
VIRAL 15	Rendszervírus	Körönként véletlenszerűen töröl 1 fájlt	4	2	590
Murphy	Rendszervírus	A rendszer összevissza futtatja alkalmazásait	3	2	600
ÁLCÁZÓ/LOPAKODÓ					
Láthatatlanság	Álcázó	Elrejti a cyberjeleket, „láthatatlanná" tesz	3	1	300
Lopakodó	Álcázó	Álcázza a cyberjeleket, nehezebben érzékelhetővé tesz	4	3	480
Replikátor	Álcázó	Milliónyi deckszignállal összezavarja a támadó IC-t	3/4	2	320
VÉDEKEZŐ					
Pajzs	Védekező	Felfogja a támadásokat	3	1	150
Erőtérpajzs	Védekező	Hárítja az erősebb támadásokat	4	2	160
Hárítópajzs	Védekező	Visszaveri és felfogja a Sokkoló, Pokoltűz, K.O. támadásokat	5	2	160
Páncél	Védekező	A Sokkoló, Pokoltűz, Agytörlés, Zombie, Pokolkutya támadásait -3 ponttal csökkenti	4	2	170
Flak	Védekező	Megvakítja a támadót. ERŐ=2 „kutya" szériájú programok ellen	4/2	2	180
ANTI-IC					
Gyilkos II	Anti IC	Minden programot támad, -1K6 Erősség. Mobil	2	5	1320
Gyilkos IV	Anti IC	Minden programot támad, -1K6 Erősség. Mobil	4	5	1400
Gyilkos VI	Anti IC	Minden programot támad, -1K6 Erősség. Mobil	6	5	1480
Mantikor	Anti IC	Démonokat támad, azonnal öl	2	3	880
Hidra	Anti IC	Démonokat támad, azonnal öl	3	3	920
Sárkány	Anti IC	Démonokat támad, azonnal öl	4	3	960
Hangyász	Anti IC	Érzékeli és megtámadja a Férget, azonnal öl	4	3	1000
SZEMÉLY-ELLENI					
Sokkoló	Személy-elleni	1K6 fordulóra megbénítja a konzolcowboyt	3	3	6000
Pokoltűz	Személy-elleni	1K10 fizikai sebzést okoz a konzolcowboynak	4	4	6250
Kard	Személy-elleni	Pokoltűz variáns, 1K6 fizikai sebzés	3	4	6750
Agytörlés	Személy-elleni	Körönként 1K6-tal csökkenti az Intelligenciát, megöli a zsokét	3	4	6500
Zombi	Személy-elleni	Körönként 1K6-tal csökkenti az Intelligenciát, „kitörli" a zsokét	5	4	7500
Lich	Személy-elleni	Kitörli az emlékezetet és pszeudo-személyiséggel pótolja	4	4	7250
Gyújtogató	Személy-elleni	Tüzet okoz a konzolcowboy deckjében	4	4	6250
Pokolkutya	Személy-elleni	Megkeresi a cowboyt, vár, aztán 3K10-et sebez rajta körönként	6	6	10.000
Spazz	Személy-elleni	Csökkenti a konzolcowboy REF-jét 1K6 fordulóra	4	3	6250
Ragasztó	Személy-elleni	1K10 fordulóra mozgásképtelenné teszi a cowboyt	5	4	6500
K.O.	Személy-elleni	1K6 órára kómát okoz	4	3	6250
Razzia	Személy-elleni	Megakadályozza a cowboyt a kicsatlakozásban	3	3	6000
VEZÉRLŐ					
Viddy Mester	Vezérlő	Videoképernyő vezérlő	4	1	140
Zenegép	Vezérlő	Mikrofon / Voxbox vezérlő	4	1	140
Szezám Tárulj	Vezérlő	Elektronikus ajtó vezérlő	3	1	130
Dzsinn	Vezérlő	Erősebb ajtó, lift vezérlő	5	1	150

Forródrót	Vezérlő	Járművezérlő	3	1	130
Dee-2	Vezérlő	Robotvezérlő	3	1	130
Kristálygömb	Vezérlő	Video / kamera vezérlő	4	1	140
8-órás hírek	Vezérlő	Újságautomata kontroller	4	1	140
Kagylózás	Vezérlő	Celluláris hívások küldése és vétele, ERŐ 2 lehallgatásra	5	1	150
FELHASZNÁLÓI					
Adatbáziskezelő	Felhasználói	Max. 100 000 oldal információt / szöveget képes tárolni	8	2	180
Alias	Felhasználói	Hamis nevekkel álcázza a fájlokat	6	2	160
ReRezz	Felhasználói	Újraszervezi és kijavítja az elpusztított programokat	3	1	130
Visszajátszó	Felhasználói	Felvételt készít a cowboykodásról, későbbi visszajátszásra	8	2	180
Kapuőr	Felhasználói	Érzékeli és elpusztítja a Virizz, Viral 15 programokat	5	1	150
Lakat	Felhasználói	Csak jelszóval lehet belépni a deckbe	4	2	160
ElektroZár	Felhasználói	Fájlokat 3-as Erősségű kódkapuval biztosít.	7	2	170
Fájlzároló	Felhasználói	Csak (választott) kóddal megnyitható fájlokat hoz létre	4	1	140
HálóTérkép	Felhasználói	A legtöbb jól ismert hálózatról pontos térképet készít	4	1	140
Fájlcsomagoló	Felhasználói	Fele méretűre tömöríti a programokat. 2 kör kicsomagolás.	4	1	140
Másoló	Felhasználói	A legtöbb programot képes chipre másolni	4	1	140
DÉMONOK					
Imp II	Démon	2 programot hordoz	3	3	1000
Ifrit II	Démon	3 programot hordoz	3	4	1160
Succubus II	Démon	4 programot hordoz	4	4	1200
Balron II	Démon	4 programot hordoz	5	5	1240

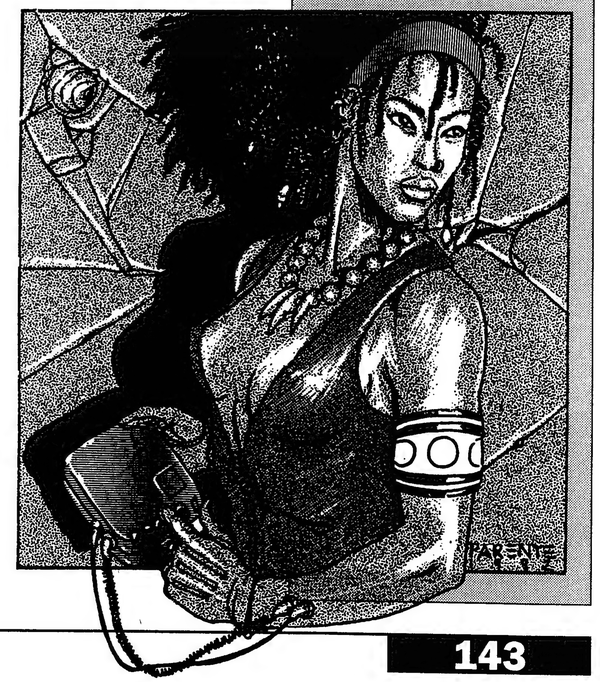
120 nap elteltével, az Internet Szólókat küld utánad. Az adósságok behajtása a 21. században dinamikusan fejlődő üzletág, érdekes hordozható eszközökkel-fejlesztésekkel, az agymosástól és a viselkedésmódosítástól, egészen az adverzív fájdalomterápia használatáig.

Csak hogy tudd.

Persze, nincs feltétlenül szükséged Hálózat Belépési kódra. Rákötheted a deckedet valaki másnak a vonalára is (a szobatársaid imádni fognak) vagy egy utcai DataTerm infopultra. Az utóbbi percenként 1 euróba kerül, a távolsági díjakkal együtt azonban ez költséges megoldás lehet. Ráadásul előre kell leszurkolnod a pénzt.

Talán ez lehet az egyik oka, miért szeretnek annyira a konzolcowboyok irodaépületekbe besurranni és vállalatok telefonjait használni a kiruccanásaikhoz. Az efféle foglalatosság ugyan illegális és életveszélyes (a biztonsági őrök nem a humorérzékükről híresek), de legalább ingyenes. Az ilyen apróságok pedig bátorítólag hatnak sok fickóra.

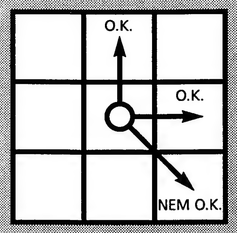
Megvan a belépési kódod? Akkor munkára fel!



TÁVOLSÁGI DÍJAK

Számold össze az indulás és a végpont közötti négyzeteket, szorozd meg ezt a számot minden Hálózatban töltött kör után 0,20 eb-vel. Így határozod meg, mennyit kell fizetned. *Példa: Utazásunk Night City-ből Londonba 8 négyzetet és 2 kört vett igénybe. A hívás ára 3,20 eb lesz.*

Terminológiai megjegyzés: a Hálózat Forduló és Hálózat Kör kifejezéseket felcserélhetően használtuk ebben a fejezetben (azaz ugyanazt jelentik).



MOZGÁS A HÁLÓZATBAN

Nyomulás a Hálózatban

Oké, kezdjük az alapokkal.

Először is tudnod kell, hogyan mozogj. A dolog egyszerű; a Hálózatban minden körben (1 másodperc) öt négyzetet tehetsz meg, léptéktől függetlenül. A **Hálózat Világtérképén** (146. oldal) egy négyzet ezer négyzetmérföldet jelent, a **Városi Rácshálózat Térképén** kb. egy tucat háztömböt, az **Alrácshálózat Térképén** pedig néhány méterrel egyenlő. Bárhol is vagy, ötöt léphetsz körönként.

Hogy a fenébe lehetséges ez? Nézd, csumba, valójában meg sem moccansz – csak számodra tűnik úgy. Próbáld úgy elképzelni, mintha hosszú madzagon egy szemgolyót küldenél előre. Csak a szemgolyó utazik, te nem.

A Hálózatban baromi gyorsan változnak a dolgok. A sebességet nem másodpercekben, hanem nanoszekundumokban mérik. Mi, hús-agyú emlősök, csak teknőcök vagyunk a nagy rendszerekhez és MI-khez képest. A deckedben futó interface program olyan szintre redukálja az eseményeket, hogy mi emberek is feldolgozhassuk. Lehet, hogy a valós térben kétezer mérföldet utaztál egyetlen másodperc alatt; de te csak „teleportációnak" érzékeled az egészet – zutty; és már ott is vagy. Amikor kisebbek a távolságok, az interface program lelassítja a történéseket, azaz véletlenül sem fogsz valami fejes adaterődjének a falán átrobogni.

Öt négyzet másodpercenként. Ez a szabály.

Második szabály. A Hálózatban minden közlekedés egyenes vonalban történik. Ez azt jelenti, hogy a négyzetek oldalain haladsz, és nem a sarkokon keresztül (lásd illusztráció). Tudjuk, a magadfajta cseles pasasok mindig a rövidebb utat választanák, de ne feledd, valójában meg se moccansz! Az a térség, amin valójában nem haladsz át, valójában nem is létezik. Egyszóval, a Hálózatban az interface szabályai szerint kell játszanod. Értve?

Oké, már mozgunk.

A Hálózat Világtérképén (146. oldal) egyik Távolsági Vonalról (LDL) a másikra lépve közlekedünk. Tegyük fel, hogy Night Cityből Londonba akarsz eljutni. Nem teleportálhatsz egyszerűen oda, de nem ám; a távolságot rövid, öt négyzetes ugrásokkal kell megtenned.

Meg kell keresned öt négyzeten belül a legmesszebre vezető Távolsági Vonalat (LDL). Night City-ből a választási lehetőségeid Salt Lake, Denver, Atlanta, Chicago, New York/Bos-Wash, New Orleans és Havana lehet. Nem ugorhatsz egyenesen Londonba; körönként öt lépéssel valahol az óceánban kötnél ki.

Mondjuk, Night City-ből átugrasz New York-ba. Innét már könnyedén eljutsz Londonba; pontosan öt lépésre van tőled. Azaz, várjunk csak... van még valami, amire ügyelned kell. A **Biztonsági Fokozatokra**.

Biztonsági Fokozatok

Ha legális távolsági ugrást indítasz New Yorkba, semmi gond. De gondolj csak bele: eszed ágában sincs egy rakás eurót költeni telefonhívásokra. Inkább a jó öreg megbuherált TÁVOLSÁGI HÍVÁS parancsot fogod futtatni a Menüből.

És itt jönnek a Biztonsági Fokozatok. Minden LDL (Távolsági Vonal) kódokkal és védelmekkel van körülbástyázva, hogy ne telefonálgathasson akárki az Internet számlájára. Ezeknek a biztonsági intézkedéseknek a szigorúságát az LDL-ek Biztonsági Kódja tükrözi. Ennél a számnál nagyobbat vagy ugyanakkorát kell dobnod a tízoldalúval, hogy átvághasd a rendszerüket. Ha elbaltázod, rajtakaptak. És ami még roszszabb, lehet, hogy a tevékenységed riasztja az örökké éber NETWATCH-os zsarukat, akik lenyomozzák a belépési kódodat, és bezsuppolnak egy Maximális Biztonságú Börtönblokkba. Ha rajtakapnak, dobj 1K6-tal, hogy mennyire rázós a problémád:

1-4 Bontják a vonaladat, és a számládra terhelik a hívást (lásd fülszöveg 144. old.)
5 Bontják a vonaladat, és megadják a belépési kódodat a NETWATCH-nak. Hamarosan szívélyes látogatásra számíthatsz a valós térben.
6 A mátrixzsaruk helyben megpróbálnak elkapni (dobj 1K6-tal):

1-2 Megbírságolnak 1K6 x 100 ebre.
3-5 Kereket oldasz. Nem bukkannak a nyomodra, de 1K6+1 napig járőröznek a környéken, hátha felbukkansz.
6 Meglógtál, de általános körözést adnak ki ellened. Tudják, hogy valahol odakint vagy/és keresnek téged. Csupán idő kérdése, meddig...

Okosabb dolog a hosszú kerülőutat választani az alacsonyabb fokozatú LDL-eken keresztül, ahelyett, hogy egyenesen átgázolnál a magas biztonsági fokozatúakon.

Nyomkövetés

Más oka is lehet az LDL-ek gondos megválogatásának. A biztonsági fokozatok mellett minden LDL rendelkezik egy ún. **Nyomkövetés Értékkel**. Ez az érték kibernetikus jeleid nyomon követhetőségét jelzi az adott LDL-en keresztül. A Hálózatban egymás után bejárt LDL-ek *összeadott* Nyomkövetés Értékei határozzák meg, hogy mekkora dobás szükséges jeleid forrásának felkutatásához. Megfelelő LDL-ek kiválasztásával vagy sok LDL-en áthaladva szinte lehetetlenné teheted, hogy tartózkodási helyedet felderítsék.

Ez különösen akkor fontos, ha valamilyen nyomkövető rutinnal ellátott program támadt rád. Például, ha a *Pokolkutya* nem tudott elkapni, mielőtt kicsatlakoztál, megpróbálja visszanyomozni a jeleidet, hogy háttérprogramja működésbe léphessen („határozd meg, hol lépett be a konzolcowboy a Hálózatba, és várj ott, amíg újra jelentkezik – aztán végezz vele!").

A visszakereséshez a programnak Erősség + 1K10-zel ugyanannyit vagy nagyobbat kell dobnia, mint a Nyomkövetés Értékek összege. Ha a program elrontja a dobását, képtelen lesz elkapni a jeleidet.

Városi Rácshálózatok

Ha megérkeztél a célvárosba, ideje átváltanunk a **Városi Rácshálózat** léptékű térképre. Ez a város teljes térképét tartalmazza; erősen hasonlít a valódira. A Városi Rácshálózaton a fontosabb helyeket – a jelentősebb rendszereket és AdatErődöket – megkülönböztetett jelzéssel látják el. A rácshálóra a térképen található LDL IKON-on keresztül lépsz be, és öt négyzetet mozoghatsz körönként, amíg el nem jutsz a kiválasztott rendszerig.

Mintának Night City rácshálózatát mellékeltük. Játékvezetőként szeretnél majd saját rácshálózatokat gyártani; akad egy üres térkép erre a célra is. Ha igazán nagy városod van, több térképrészletre lesz szükséged.

Minden AdatErődnek van egy azonosító IKON-ja a város rácshálózatában. Az IKON-okat a rendszerek biztonsági intézkedései szerint csoportosították.

Szürke rendszerek: Ezek a rendszerek csak riasztó és érzékelő programokat használnak. Ide tartozik a legtöbb város polgármesteri hivatala, az egyetemek és kisebb magánvállalkozások.

1. fokozatúak: Ezek közé a kisebb cégek, rendőrségi intézmények, és nagyobb magánvállalkozások tartoznak. A riasztó és érzékelő programok mellett anti-IC-ket is használnak.

2. fokozatúak: Ezekben a rendszerekben anti-IC és rendszervírus programokkal is találkozhatsz. A kategóriába közepes méretű cégek és kiterjedt magánvállalkozások tartoznak.

3. fokozatúak: Ezek a rendszerek már nem halálos személy-elleni programokat is alkalmaznak. A 3. fokozatú rendszereket nagyvállalatok, kormányzatok és mérsékelten befolyásos politikai csoportok irányítják. Ezek az emberek látni sem akarnak a rendszerükben, de nem szokásuk kinyírni a magadfajtát. Csak megnyomorítanak, aztán lepasszolnak a NETWATCH-nak.

Fekete Rendszerek: Ezek az adaterődítmények halálos és nem-halálos személy-elleni programokat egyaránt alkalmaznak. A Fekete Rendszerek közé a multinacionális cégeket és kormányügynökségeket (pl. CIA) soroljuk. Tudják, hogy semmi keresnivalód a rendszereikben, fittyet hánynak a törvényre és az ügyvédedre. Minden eszközük megvan hozzá, hogy eltussolják az ügyet; a hulládat pedig az új épületük talapzatába betonozzák.

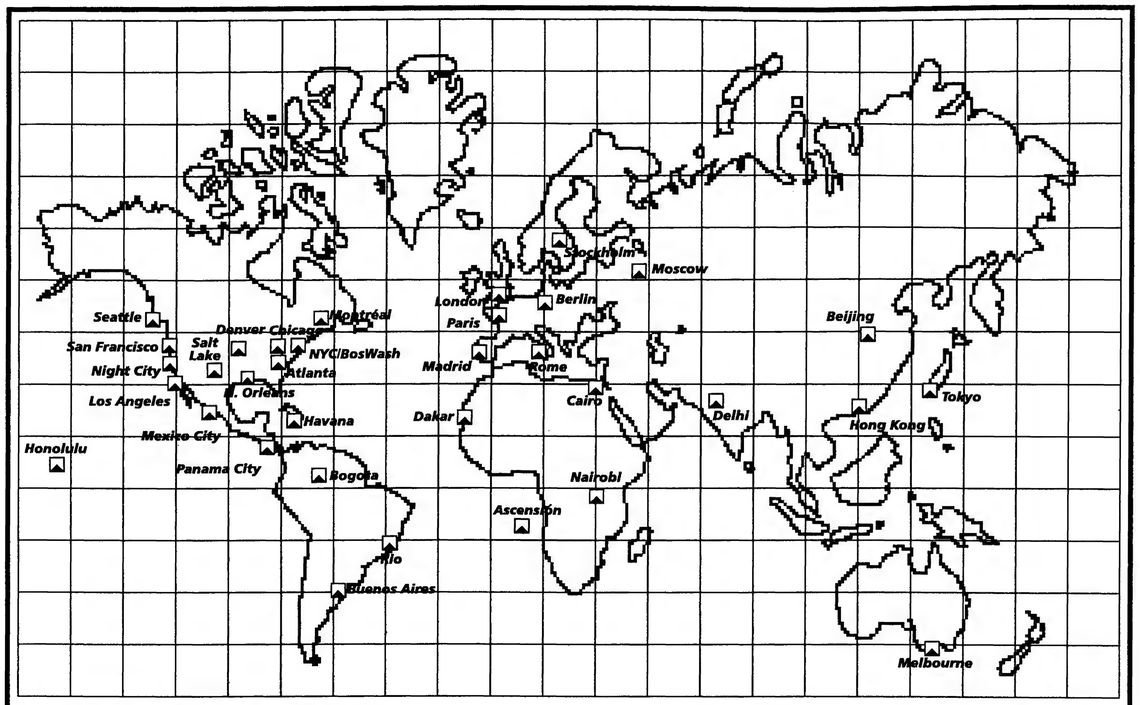
VÁRAKOZÁS

Ha a kiszemelt rendszer nincs becsatlakozva, vagy kikapcsolták, akkor IKON-jának helyén csak üres teret találsz. Elképzelhető, hogy szobroznod kell egy darabig, mielőtt a célpont újra megjelenik. Például, ha az *Eurobank* 9-17 óráig tart nyitva, várnod kell, amíg a bank belép a Hálózatba.

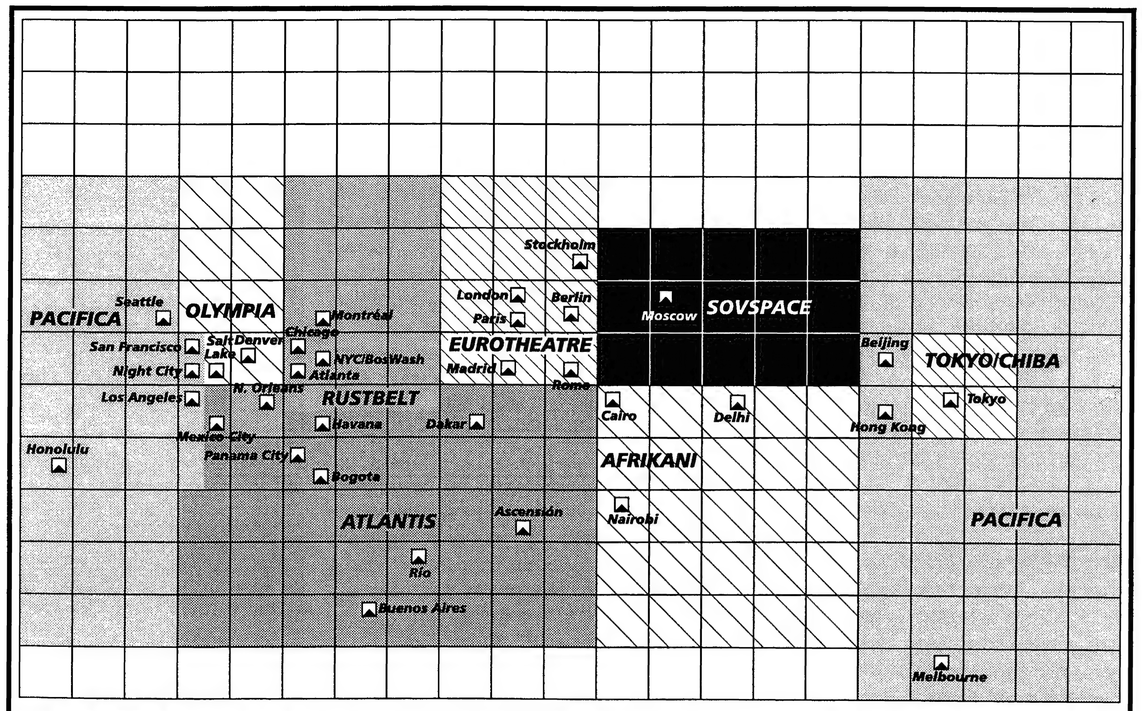
Szóval ott dekkolsz és vársz. Előbb vagy utóbb találkozol valakivel...

RANDOM ESEMÉNYEK

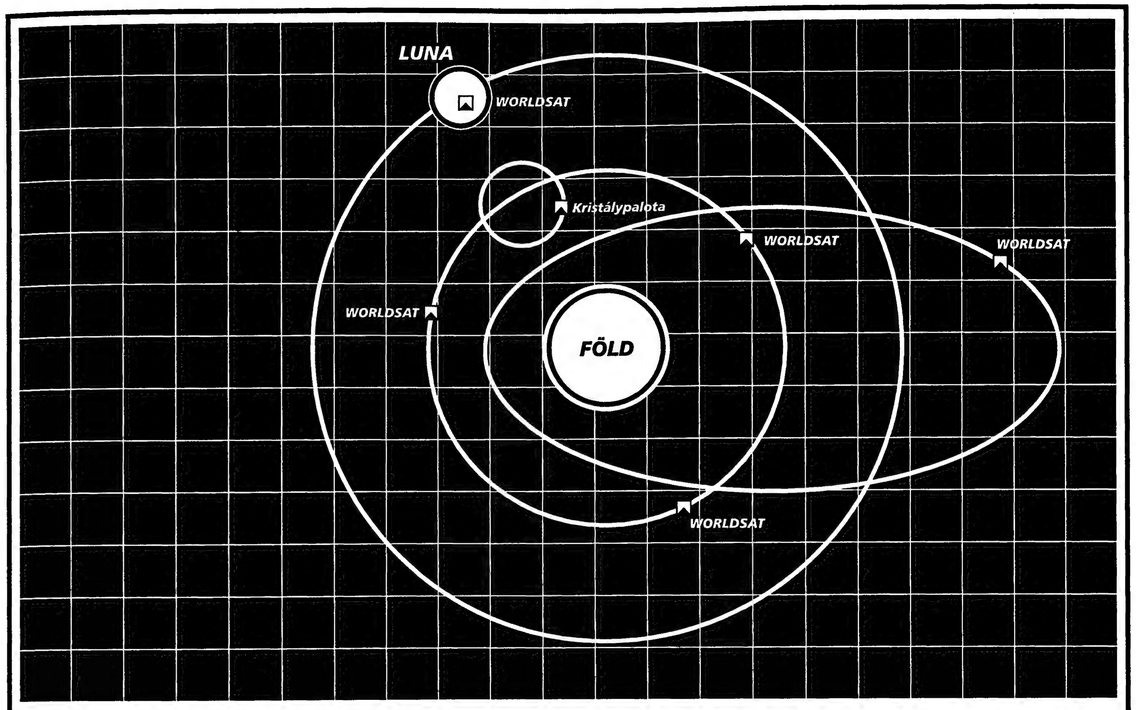
1-2 Nem történik semmi.
3 Valamilyen program halad el melletted.
4 Barátságos konzolcowboy.
5 Ellenséges konzolcowboy.
6 NETWATCH



VILÁGHÁLÓZAT TÉRKÉPE



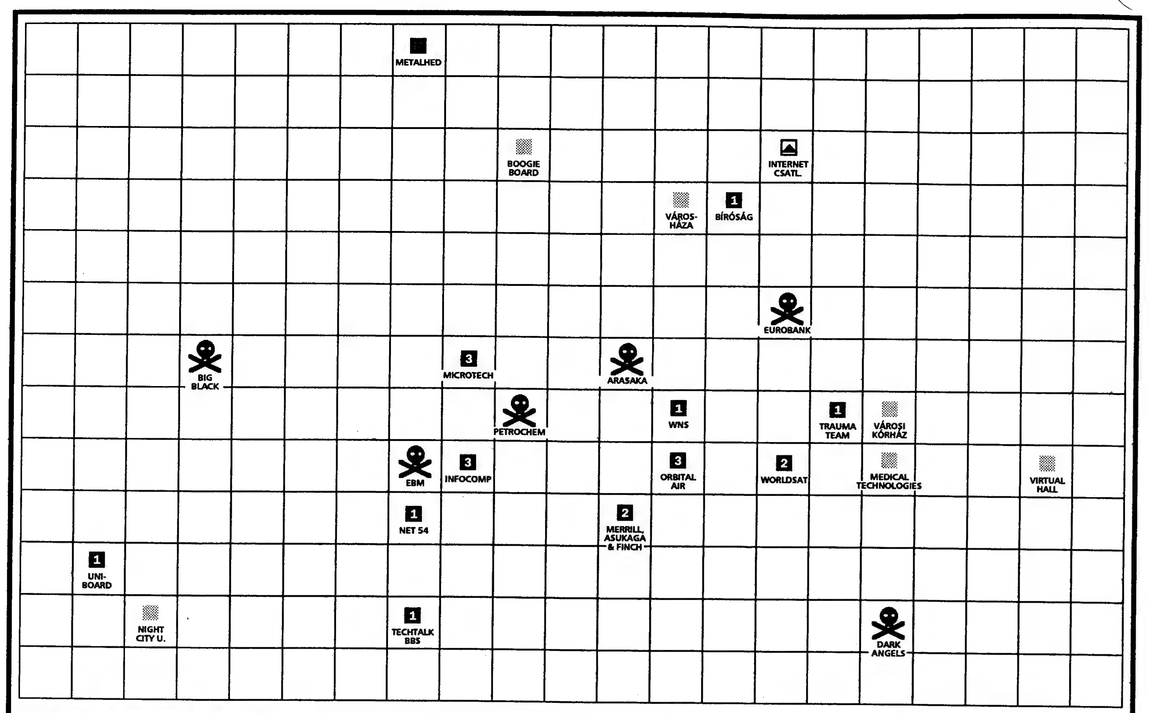
VILÁGHÁLÓZAT TÉRKÉPE

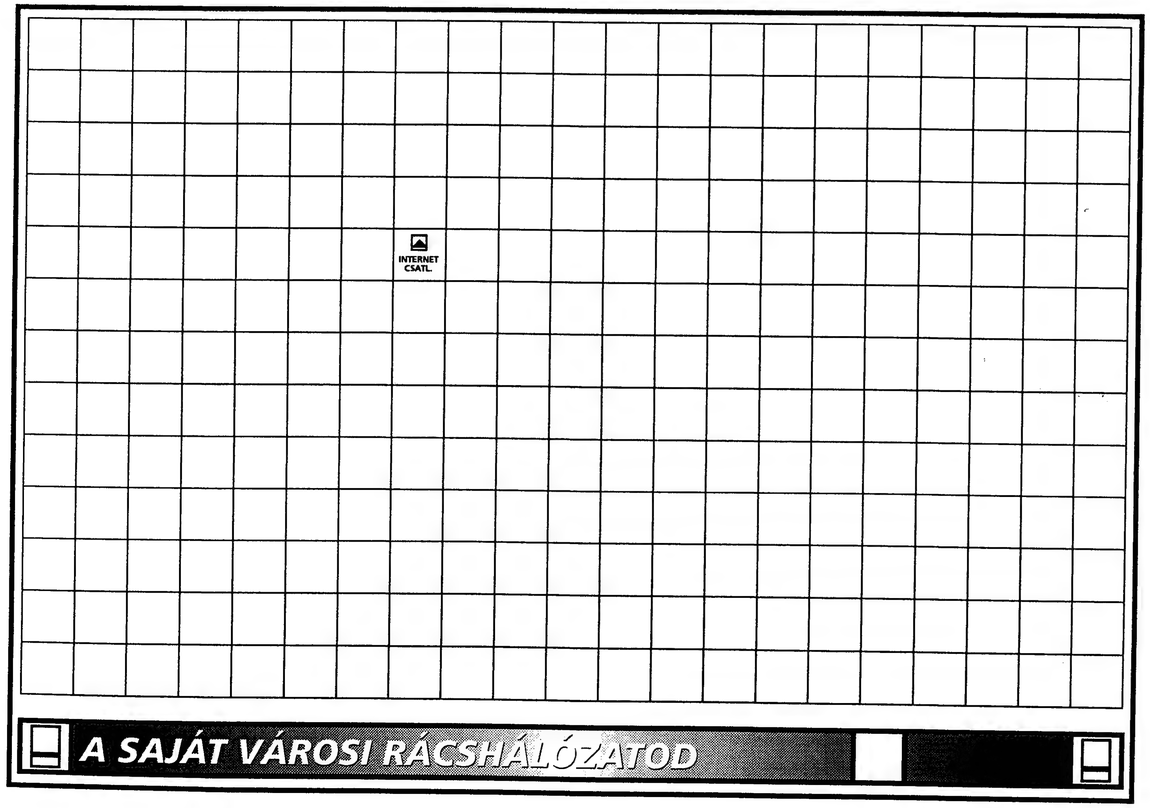


ORBITSVILLE

LDL-lista

Régió	Fennhatóság:		Biztonsági Fokozat	Nyomköv. Érték
Ascensíon	Atlantisz	Közép-Amerikai Föderáció	2	3
Atlanta	Rustbelt	NetWatch /USA Korm. /EuroMarket Konzorcium	2	3
Berlin	EuroTheatre	NetWatch /EEC /Eurocorps	3	3
Bogota	Atlantisz	Közép-Amerikai Föderáció	1	4
Buenos Aires	Atlantisz	Közép-Amerikai Föderáció	2	3
Cairo	Afrikani	Orbital Air	4	4
Chicago	Rustbelt	NetWatch /USA Korm. /EuroMarket Konzorcium	2	2
Dakar	Afrikani	Nincs	2	2
Denver	Olympia	NetWatch /USA Korm. /Orbital Air	2	1
Delhi	Afrikani	Nincs	1	2
Havana	Atlantisz	Közép-Amerikai Föderáció	2	3
Honolulu	Pacifica	NetWatch /USA Korm. /EBM	2	2
Hong Kong	Pacifica	NetWatch /Távolkeleti Köz-Jóléti Föderáció	2	3
Kristálypalota	Orbitsville	ESA	2	3
Luna	Orbitsville	ESA	2	4
London	EuroTheatre	NetWatch /EEC /Eurocorps	3	2
Los Angeles	Pacifica	NetWatch /USA Korm. /Petrochem	2	2
Madrid	EuroTheatre	NetWatch /EEC /Eurocorps	3	2
Melbourne	Pacifica	NetWatch /EEC /Eurocorps	2	2
Mexico City	Atlantisz	Közép-Amerikai Föderáció	1	2
Montreál	Rustbelt	NetWatch /EEC /Eurocorps	2	2
Moszkva	SovSpace	USSR/EEC	3	2
New Orleans	Rustbelt	NetWatch /USA Korm. /EuroMarket Konzorcium	2	3
New York/BosWash	Rustbelt	NetWatch /USA Korm. /EuroMarket Konzorcium	3	1
Nairobi	Afrikani	Orbital Air	2	2
Night City	Pacifica	NetWatch /USA Korm. /Arasaka	2	2
Peking	Pacifica	Távolkeleti Közjóléti Föderáció	3	2
Panama City	Atlantisz	Közép-Amerikai Föderáció	1	3
Párizs	EuroTheatre	NetWatch /EEC /Eurocorps	3	2
Rio De Janiero	Atlantisz	Közép-Amerikai Föderáció	2	2
Rome	EuroTheatre	NetWatch /EEC /Eurocorps	2	2
Salt Lake	Olympia	NetWatch /USA Korm. /Militech	2	1
San Francisco	Pacifica	NetWatch /USA Korm. /EBM	2	2
Seattle	Pacifica	NetWatch /USA Korm. /Arasaka	2	2
Stockholm	EuroTheatre	NetWatch /EEC /Eurocorps	3	2
Tokió	TokyoChiba	Arasaka /Zaibacuk /Távolkeleti Közjóléti Föderáció	3	2







Alrácshálózatok

Itt csinálod a legtöbb cowboykodást. Azután, hogy átjutottál a távolsági vonalakon, és a város rácshálójában kiválasztottad a célpontot, annak al-rácshálójába lépsz át.

Az **Alrácshálózat Térképek** (159. old) körülbelül tízméteres négyzetekre vannak felosztva. Rendszert vagy adaterődítményt (szigorúan ellenőrzött rendszert) a rácsháló szomszédos négyzeteinek feltöltésével, laza épület-alakzat kialakításával lehet építeni. Papíron az AdatErőd csak nagyjából fog hasonlít arra, amilyen a valóságban; a rendszerek IKON-jai vállalatok szimbólumaivá, színes poligonokká, valósnak tűnő épületekké, absztrakt alakzatokká, vagy akár személyekké formálhatóak (mint például Disney-ék titáni méretű Mickey Mouse AdatErődje a Tokió/Chiba régióban).

AdatErődök tervezésekor (lásd a 154. oldalon részletesebben) a Játékvezető könnyebbé teheti játékosai dolgát, ha a térkép alaprajza nagyjából hasonlít az erődítmény IKON-jához.

Ahogy az minden halózat-közlekedésre érvényes, a cowboyok öt négyzetet tehetnek meg körönként. A mozgás természetesen egyenes vonalban történik, és (nyilvánvalóan) nem juthatsz át egy építményen, amíg le nem romboltad.

Az alrácshálózatra érkezve a cowboykodás leegyszerűsödik. Egy kódkapun keresztül megpróbálsz bejutni az AdatErődbe, vagy áttöröd a falakat. Odabent sorra járod a helyeket, kirámolható memóriablokkok és más hasznos dolgok után kutatva. Útközben különféle csapdákkal és behatolásgátló programokkal találkozol; mindet arra írták, hogy valami csúnyát műveljenek veled, a programjaiddal, vagy a deckeddel. Te ellenprogramok indításával megpróbálod akadályozni, hogy tönkretegyenek valami fontosat a dolgaid közül. Az egészről átfogóbb képet kaphatsz, ha belekukkantasz az itt kezdődő *Bele a Közepébe* c. fülszövegbe.

A Menü

Eddig csak a Hálózatban való közlekedést tárgyaltuk. Azonban nem minden konzolcowboy melóhoz kell teljesen kitaccsolnod; a leghasznosabb műveletek minimális becsatlakozással történnek. Legtöbbször nem nyakig az Interface-ben leszel; hanem az Utcán, a többi bandahaveroddal együtt viszed vásárra a bőrödet a nagy dohányért. Egy tűzpárbaj kellős közepe nem alkalmas holmi alvajárásra, csumba.

Itt kerül a képbe a Menü. A Menü a deckednek kiadható parancsokat tartalmazza, mindegyik parancs egy előre beprogramozott funkciót aktivizál.
A Menü végig jelen van, amikor becsatlakozol; csak rágondolsz, és abban a pil-

BELE A KÖZEPÉBE

Kiruccanásodat egyszobás lakásodból kezded, valahonnét Night City gettónegyedéből. Öt programot pakolsz a gépedbe: *Légkalapácsot*, *Varázskönyvet*, *Kódfejtőt* és két *Démont*. Az egyik démonod a *Succubus II*; *Gyilkos* és *Féreg* szubrutinokkal. A másik egy *Imp*; *Láthatatlansággal* és *Vészjelzővel*.

Helyrerakod az utolsó kábelt is, ellenőrzöd, hogy a csatlakozóid elég szorosak-e. Rácsapsz a „BELÖVÉS" kapcsolóra, elméd azonnal megtelik a becsatlakozás sztatikus szürkésfehérével, aztán valami szédítő, zuhanó érzés után a Hálózat állandóan változó neonalakzatainak és tekergő rácsvonalainak útvesztőjében találod magad. Végignézel az IKON-odon – ezúttal futurisztikus krómpáncélt viselő humanoid alakját öltötted magadra. Arcod visszatükröződik a testeden – szemeid kísérteties zöld fénnyel ragyognak. Alattad fényes neon tájként terül el Night City rácshálózata, a távolban az Internet Telefontársaság logo-ja és a szikrázóan kék gyémántalakzat látszik.

A kék gyémánt felé repülsz, célállomásod a Microtech Los Angelesi irodája – irány tehát a távolsági vonal. Nem számítasz különösebb akadályokra, a telefontársaságok nem a behatolásgátló software-eikről híresek. Egyébként is; Night City csak kettes biztonsági fokozatú. Gondolatban aktiválod a Menüt és futtatod a TÁVOLSÁGI HÍVÁS parancsot. Megint átvertem őket – gondolod, miközben nyomulsz tovább.

Rákapcsolódsz a távolsági vonalra. A fénylő, ibolyaszínű vonal a padlóba süllyed, olyan, mintha a gyorslften süvítenél lefelé. A mátrix fényei elhomályosulnak körülötted, ahogy a távoli fővonal felé zuhansz, mígnem egy ragyogó vörös neonalakzatot látsz: a mesterséges horizont csillagokkal pettyezett sötétjébe vesző óriási fényfolyamot, egy szuperszttrádát. Helyenként komplex rendszereket pillantasz meg és városokat jelképező sokszínű neon építményeket. Eléred a vöröslő fővonalat és föléje lendülsz, fénysebességre kapcsolva száguldasz át a fővonal mentén elterülő városok fényszobrain. A távolból irdatlan neonhálózat tornyosul föléd – Los Angeles. Egy másik ibolyaszín vonalra szökkensz át. Az újabb vonal sebesen emelkedik felfelé a neon útvesztő kellős-közepébe, hogy összekapcsoljon téged a Los Angelesi rácshálózattal. Mindez másodpercek alatt történik.

Ahogy elhagyod a távolsági vonalat, egy figura villan el melletted. Fátyolszerű szivárványkódbe bur-

kolózott kecses nőalak; szemei és körmei tűhegynyi fények. Elismerően rád mosolyog: ismered – ő Borotva Annie. Visszamosolyogsz – Annie továbbhalad az LDL felé.

Kilépsz a végeláthatatlan, hidegkék LA-City rácshálóba. Messze a fejed fölött neon transzparensek százait látod, mindegyik más-más megacéget hirdet. Megpillantod a Microtech ismerős vörös-sávos körjelét és különösebb megerőltetés nélkül feléje emelkedsz.

A Microtech logo fényes ajtóként vár rád; a kódkaput fehér fénypont jelzi. A kapunál összekuporodott sötét tömeg; behatolókra váró *Őrkutya* sejlik fel. Aktiválod az *Imp*-et – pörgő, narancsszínű fénylabda jelenik meg – és berúgod a *Láthatatlanság* szubrutinját. Az *Imp* keskeny, csillogó energialepellé vékonyodva beburkol téged. A *Láthatatlanság* sikeres – elsétálsz az *Őrkutya* mellett, egyenesen a kódkapuhoz.

Jóllehet napokat töltöttél a Microtech rendszer vizsgálgatásával, még csak nyomára sem sikerült bukkannod a belépési kódnak. Ide nyers erő kell. Próbát teszel a *Kódfejtővel*, sikertelenül. Lássuk, mit szól egy *Varázskönyvhöz*? Tudhattad volna, hogy az ilyesmi itt nem fog bejönni – hiszen egy komputertársaság AdatErődjét akarod feltörni! Ez a kódkapu egyszerűen törhetetlen. Elő azzal a *Légkalapáccsal*! Az *Imp* a fejed fölött köröz amíg dolgozol, és durva sípoló hangokat hallat. A *Légkalapács* bezúzza a falat. Mielőtt tovább nyomulnál, úgy döntesz, inkább biztosra mész. A *Légkalapács* nagy zajt csapott; ezért aktiválod az *Imp Vészjelző* szubrutinját. Az *Imp* lapos képernyővé változik át, azonban egyetlen fémszörnyet sem mutat; tehát tiszta a levegő. Átlépsz a lyukon, amit az AdatFalba ütöttél.

Hopplá! A *Vészjelző* tévedett! Egy *Gyilkos* ugrik elő a semmiből és az *Impedre* támad. Átkozódva döbbensz rá, hogy erre fel kellett volna készülnöd. Tudod, hogy az *Imped* nem élné túl a támadást, ezért inkább a *Succubus Gyilkos* szubrutinját futtatod helyette. A krómozott istennő azonnal megjelenik, szemei fenyegetően felvillannak. Erőteljes felépítésű krómszamurájjá változik, és az ellenséges fémharcosra támad. Pengéik összecsapnak – és a rendszer programja marad alul. Ezúttal sikerült megmentened az *Impedet*. „Jó húzás volt, csődör." – szól oda a Succubus, ahogy továbblépsz.

A következő sarok mögött egy *Mantikor* masszív alakja tornyosul föléd! Ismét *Láthatatlansággal* próbálkolanatban ott lebeg kétdimenziós képe a látótered szélén. Kiválasztasz egy parancsot, és huss, mintha ott sem lett volna.

Vissza az Utcára. A két legfontosabb parancshoz egyáltalán nem kell belépned a Hálózatba; a valós térből is kiadhatod őket.

Az első a **TÁVIRÁNYÍTÁS KERESÉSE**. Ezzel a paranccsal a decked azonnal letapogatja (400 méter sugarú körben) a környéket, és azonosít minden, a Hálózathoz csatlakoztatott távirányítású rendszert. Aztán a Menüben kilistázza az összes lehetőséget, elhelyezkedésüket és típusukat.

Most jön a második legfontosabb parancs: a **TÁVIRÁNYÍTÁS**. Ez a parancs arra utasítja a deckedet, hogy vizsgálja át a memóriáját olyan programok után, melyek lehetővé teszik, hogy átvedd az irányítást a kiválasztott távirányítású rendszer fölött. Ezeket a vezérlőprogramokat meghatározott típusú berendezésekre, gépezetekre írták; a *Viddy Mester* például csak videoképernyők kezelésére képes, a *Forró Dróttal* távirányítású járműveket kontrollálhatsz le.

A cyberdecked kiválasztja a megfelelő vezérlőprogramot (meglehet, hogy épp nincs ilyened), lefuttatja, és megpróbálja átvenni az irányítást (1k10-zel **kevesebbet vagy annyit** kell dobnod, mint a Vezérlőprogram ereje). Ha a dobásod sikeres volt, mindent megtehetsz a távvezérelt szerkezettel, amire az képes (autót vezetni, AV-vel repülni, videoernyőkön képeket sugározni stb.).

Az ilyesmi igazán előnyös lehet. Ellenfeleid túlerőben vannak? Mit szólnál mondjuk ahhoz, ha lekontrollálnád azt a közeli robottaxit és elgázolnád vele őket? Egy páncélajtón akadt fenn a csapatod? Lehet, hogy komputervezérelt, és a másik oldalról kinyithatod. Idejében szeretnéd kiszúrni azokat a Szólókat? Használj TV-kamerákat, rejts el mikrofonokat, aztán a *Dee-2*-vel szólj annak az automatizált darunak, hogy zúzza palacsintává a járgányukat.
Érted már, hova akarunk kilyukadni? Mostantól hallani sem akarunk többé a péntek este otthon vinnyogó konzolcowboyokról.

A Menü egyéb parancsai

KI / BECSATLAKOZÁS: a többi menüparancsot a Hálózatban használják. Akkor válnak elérhetővé, amikor a KI / BECSATLAKOZÁS parancsot választod. Ezzel léphetsz be a Hálózatba.

A KICSATLAKOZÁSHOZ 8-ast vagy kevesebbet kell dobnod a tízoldalú kockával (körönként próbálkozhatsz). Sikeres kicsatlakozással kilépsz a valós térbe. Néhány programot úgy terveztek, hogy ebben meggátoljon (a NETWATCH szeretné, ha legalább addig ott maradnál, amíg hozzád beszélnek), ezek a programok 1K6 fordulóra megbénítják a cyberdecked CPU-ját – megakadályoznak a kicsatlakozásban.

PROGRAM FUTTATÁSA: ez a parancs a kiválasztott programot kelti életre, amennyiben benne van a decked memóriájában. A program azonnal aktivizálódik és (remélhetőleg) azt teszi, amire tervezték.

TÁVOLSÁGI HÍVÁS: ezt a parancsot két távolsági kapcsolórendszer (vagy LDL) közötti közlekedésre használják. Aktiválásakor a deck megpróbálja meggyőzni a telefontársaságot arról, hogy a hívásod csak helyi jellegű és nem terheli a számládat. A sikeres kísérlethez a tízoldalú kockával ugyanannyit vagy kevesebbet kell dobnod, mint a távolsági vonal Biztonsági Fokozata.

Gyárilag ezt a parancsot valójában arra tervezték, hogy közölje az Internettel, hogy ezek egy cyberdecknek a jelei, melyeket nagysebességű lézer-optikai kábeleken kell továbbítani. Minden vállalkozó szellemű konzolcowboy első dolga ezt a parancsot átprogramozni, mielőtt új deckjét használatba venné.

MÁSOLÁS: ez a parancs arra utasítja a deckedet, hogy készítsen másolatot bármilyen programról vagy fájlról, amihez hozzáférésed van. Lemásolhatod vele például Saburo Arasaka fekete könyvecskéjét (végszükség esetére, ha egy péntek este éppen unatkoznál Oszakában). A másolatot a decked memóriája automatikusan tárolja (feltéve, ha van szabad helyed).

A cyberdeckek egyik jópofa jellemzője, hogy beépített terminál-emuláló chipekkel rendelkeznek, melyek segítségével a rendszereken belül apró komputer-terminálokként működhetnek. Ezzel a funkcióval a konzolcowboy saját AdatErődjén belül diagnosztizálhat és tevékenykedhet. Emellett az is lehetséges, hogy ellenséges konzolcowboyként kiadd saját parancsaidat a rendszer CPU-jának:

TÖRLÉS: töröl bármilyen programot vagy fájlt, ami a deckedben vagy abban a rendszerben van, amelyben jelenleg tartózkodsz. A Törlést akkor használod, amikor nincs elég hely a deckedben Saburo fekete könyvecskéjének, és mindenképpen *kell* neked.

OLVASÁS: ezzel a paranccsal átnézheted a rendszer memóriájában található bármelyik fájl tartalmát. Általában nem fogsz időt vesztegetni az olvasgatásra; csak lemásolod, aztán usgyi.

Megjegyzés: néha előfordulnak olyan lökött pasasok, akik azzal szórakoznak, hogy csábító címekkel ellátott, óriási méretű fájlokat helyeznek el a rendszer memóriájába (pl. TITKOS TERVEK A FÖLD LEIGÁZÁSÁHOZ). A fájl természetesen csak értéktelen szemetet tartalmaz, de egy könnyen rászedhető konzolcowboy válogatás nélkül mindent kihajigál a deckjéből, csak hogy magával hurcolhassa ezt a kincset.

SZERKESZTÉS: ez a parancs lehetővé teszi, hogy megváltoztasd, bele- vagy átírj, illetve módosítsd egy fájl tartalmát.

LÉTREHOZÁS / TÖRLÉS: ez a parancs a *Kreátor* nevezetű speciális programot aktivizálja. A *Kreátort* virtuális képződmények és valóságok létrehozására használják – bővebben az **Ott a Képzeletben** fejezetben, a 170. oldalon olvashatsz róla. Addig is annyit illik tudnod, hogy a LÉTREHOZ paranccsal kisebb objektumokat gyárthatsz a géped memóriájában (viszonylag használhatatlanokat), a TÖRLÉS-sel pedig pont az ellenkezőjét teheted. A *Kreátorba* kódolt védelmek meggátolnak abban, hogy valaki másnak a munkáját töröljed. Ez kivételesen a jó ötletek közé tartozik – tényleg te akarsz lenni az a fickó, aki véletlenül hazavágta a Dream Park Corporation *Virtuális Vidámparkját*?

HARC

Edger a Kiroshiyu adaterőd szélénél siklott el, Cosmowarrior IKON-jával szikrázó nyomvonalat hagyott maga mögött. Mögötte a Kiroshiyu rendszer négy Pokoltüzet keltett életre. Edger valami ködös és obszcén dolgot mormogott torokhangon japánul, ahogy felidézte a Menüt a fejében. Gyors választás – futtassuk a Gyilkost, döntött. Azonnal karcsú fémalak jelent meg a pucoló konzolcowboy háta mögött, és elfogópályán a négy sistergő energialövedék felé vette az irányt...

Kezdeményezés

Elsőként azt kell eldönteni, melyikőtök lép először. A kezdeményezés létfontosságú, hiszen a legtöbb offenzív software súlyos károsodásokat okozhat, vagy egyetlen kör alatt végezhet veled. A sorrendet így határozzuk meg:

KOMPUTER INTELLIGENCIÁJA + 1K10

A COWBOY REFLEXE + DECK SEBESSÉGE +1K10 ELLEN

Amikor több cowboy vagy rendszer vesz részt egy összecsapásban, minden harcoló félnek külön-külön kezdeményezést kell dobnia. A magasabb értékek következnek előbb, a legalacsonyabb pedig a legvégén jön. Akárcsak a szokványos harcnál, itt is dönthetsz úgy, hogy későbbre tartogatod a támadásodat, akár kelepcét is állíthatsz.

Körök és Cselekedetek

A konzolcowboyok harci körei 1 másodperc hosszúak. Ezalatt a cowboy egyetlen dolgot cselekedhet (ellentétben a normális harci körrel, amelyben a karaktereknek három teljes másodperc áll rendelkezésére egy rakás dolgot összehozni). Futtathatja a Menü bármelyik parancsát, plusz még mozoghat is. *Például Edger, a kör ráeső részében öt lépésre eltávolodhat attól a Pokolkutyától, aztán egy program (mondjuk egy Gyilkos) FUTTAT-ásával megtámadhatja.*

A komputerek természetesen sokkal gyorsabbak az embereknél. Az egyetlen CPU-val ellátott rendszer csak 1 cselekedetet zol, sikertelenül. A *Mantikor* karmaival az *Impedre* támad – az *Imp* elrontja a dobását és elpárolog! A következő körben ismét a *Succubus* Gyilkos rutinját aktiválod. A fémbe öltözött harcos előrelendül, és egyetlen fényvillanással végez a szörnyeteggel. Meleg szitu volt!

Láthatatlanság és *Vészjelző* programjaid elvesztése már óvatossá tesz. Áthaladsz a Központi Vezérlőegységek egyikén... balhéra számítasz. Innen szemmel tarthatnád a munkaállomásokat, megfigyelhetnéd, kik lépnek be a rendszerbe. Persze, ez nem valami hasznos adat. Te a Microtech új hadászati komputerének a terveire utazol, azokat pedig a memóriablokkok valamelyikében rejtegetik. Továbbnyomulsz.

Az első adatbankba belépve máris egy újabb *Őrkutyával* találod szemközt magad. Várjunk csak – nem, ez egy *Véreb*! A program rád veti magát, hogy visszafejtse a nyomaidat. Aktiválod a *Gyilkost:* a páncélos techno-szamuráj szempillantás alatt végez a *Vérebbel*. A *Gyilkos* gyönyörű, krómozott *Succubussá* olvad vissza, és felkuncog.

Nem találsz semmit, csak a könyvelést – éppenséggel hasznos, de semmi olyan, amiért ne jöhetnél vissza később. Óvatosan a következő memóriába lépsz. Üres. Mi a fene? Úgy látszik, máshol költötték el a pénzüket. De hol? Akár egy árnyék, váltasz a következő memóriablokkra...

Pokolkutya! Hatalmas fekete farkas ugrik a torkodnak, de az útjába hajítod a *Gyilkost*. A fémharcos megtántorodik és elhibázza a csapást! A rendszer is aktivál egy *Gyilkost*, amelyik a tiednek esik. Villanás! A *Succubus* kétségbeesett sikollyal vaporizálódik. Magadra maradtál egy szál program nélkül, nincs mivel védekezned. A *Gyilkos* várakozik. A *Pokolkutya* szemei vidáman csillognak, kinyújtja a mancsát, hogy megállítsa a szíved...

Kicsatlakozol.

A székedben ülsz, az íróasztalod előtt. A lerobbant lakás csöndes, csak a cybermodem halk zümmögését hallod, ahogy kikapcsol. A kezeid remegnek, amint végiggondolod, mi történt. Legközelebb – nagyágyúkat viszel. Csak e gy hajszálon múlott.

Az egész menet alig tartott két percig.

hajthat végre körönként. **A komputer plusz egy cselkedetet hajthat végre a rendszer részét képező minden 2 CPU-ért.** Egy igazán durva komputerrendszer kettő, három, négy, vagy akár több programot is aktiválhat egyetlen nyavalyás konzolcowboy leküzdésére.

Ezért állnak össze többen, ha a nagy rendszereket kell hazavágni.

Hatótávolság

A hatótávolságok a Hálózatban egyszerűek – mindössze látnod kell a célpontot, hogy behúzhass neki. Az a szabály, hogy 20 négyzeten belül mindent látsz, hacsak nincs valamilyen építmény takarásában (ezt a Játékvezető határozza meg). Egyszóval mindent megtámadhatsz, ami tőled 20 négyzeten belül van és nincs takarásban.

Mozgás

Ahogy már korábban tárgyaltuk, öt négyzetet léphetsz körönként. De hogyan mozognak a programok, már ha képesek ilyesmire egyáltalán?

A legtöbb programnak programozása korlátain belül kell maradnia. Viszont ha észleltek, saját rendszerükön belül bárhová követhetnek téged (szintén öt egységet haladva körönként), egészen a rendszer határától egy négyzet távolságig. Ilyenkor megszakítják támadásukat és eredeti pozíciójukra térnek vissza.

A nyomkövető funkcióval ellátott *Pokolkutyáknak*, *Vérebeknek*, és *Pitbulloknak* nincsenek efféle korlátaik; elhagyhatják saját rendszerüket és bárhova utánad mehetnek. Az egyetlen hatásos módszer a lerázásukra, ha kicsatlakozol és reménykedsz, hogy üldöződ nem dobott sikeres **Nyomkövetést**. Máskülönben ott fog várni rád a vonalon, hogy újra becsatlakozz.

Nyomkövetés Dobása: a célpont felkutatásához a programnak ugyanannyit vagy nagyobbat kell dobnia Erősség + 1K10-zel, mint a Nyomkövetés Értékek összege.

Példa: Spider legutóbbi kiruccanása során Salk Lake City (1), Denver (2), New Orleans (3), Havanna (3), Bogota (4), és Rio (2) útvonalon ment keresztül. Rióban egy Pokolkutyával akad össze (Erősség 6), amely a Petrochem új AdatErődje mellett támad rá. Spider kicsatlakozik, a Pokolkutya pedig megpróbálja visszafejteni kiindulási helyét (forrását). A programnak tizenötöt (1+2+3+3+4+2=15) vagy magasabbat kell dobnia, hogy sikerrel járjon. Ha a Pokolkutya nem dob 9-et vagy 10-et, felsül.

Álcázás és Lopakodás

Akárcsak te, a programok is kizárólag arra támadhatnak, amit érzékelnek. Mivel a programoknak nincs „elejük" vagy „hátuljuk" (szerinted mi van elöl egy stringkódnak?), érkezzél bármilyen irányból, állandóan képesek észlelni téged.

Illetve általában. Ebben segíthet az Álcázás és Lopakodás. Amikor Lopakodó- vagy Láthatatlanság típusú programokat futtatsz, ellenfeleidnek speciális dobást kell tenniük, hogy észrevesznek-e:

TÁMADÓ PROGRAM EREJE + 1K10

A TE PROGRAMOD EREJE + 1K10 ELLEN

Észlelés

Az Álcázás és a Lopakodás másik oldala a láthatatlan dolgok érzékelése. Az Érzékelő programok használatához a konzolcowboynak ugyanolyan dobást kell tennie, mintha az előbb említett Álcázó/Lopakodó programot használná. Megjegyzendő, hogy a cowboyok egymás ellen is használhatják Álcázó és Észlelő programjaikat.

Támadás rendszerek és cyberdeckek ellen

Néhány programot kizárólag számítógépes rendszerek és cyberdeckek leküzdésére terveztek. Ilyenek a Jégtörők és Rendszervírusok; ezek a támadást a rendszert védő adatfalak áttörésével kezdik, s csak eztán futtatják az alprogramjaikat. Ezeket a támadásokat az alábbi formula szerint hajtjuk végre:

TÁMADÓ PROGRAM EREJE + 1K10

AZ ADAT- VAGY KÓDFAL EREJE + 1K10 ELLEN

Amennyiben a támadó program dobása nagyobb, mint az adatfalé, a falat áttörték.

Néhány **Jégtörő** program „zajosabb" a kelleténél. A *Kalapács* használata mindig riasztja a rendszert. A *Légkalapács* futtatása esetén is ugyanez történik, ha a tízoldalú kockával 8, 9, vagy 10-et dobsz; függetlenül attól, hogy áttörted a falat vagy sem. A *Féreg* 9-es és 10-es dobásnál riaszt.

A **Rendszervírusokat** szintén adatfalak ellen tervezték. A formula megegyezik a Jégtörő támadásokéval; ha a vírus dobása nagyobb volt, mint az adatfalé, a program átjutott, és a következő körben kifejti hatását.

Például, ha a *Mérgező Flatline* sikeresen áttört az 5-ös erősségű adatfalon, akkor a következő körben törölni fogja a rendszer vagy a deck valamelyik memóriáját (körönként egyet), amíg a vírusprogramot ki nem iktatják. Az ilyesmi egy *Gyilkossal* vagy más Anti-IC programmal kivitelezhető.

A **Dekriptorok** a számítógépes rendszerek bejáratait védő kódkapukat és a zárolt/kódolt fájlokat támadják. A fájlokat az illetéktelen személyek távoltartása végett gyakran ellátják kódolásos védelemmel. A dekriptorok támadási formulája megegyezik a rendszervírusokéval.

Személy-elleni támadások (Ezek téged is kinyírhatnak)

A személy-elleni támadások fizikálisan érintik a konzolcowboyt; sebzés vagy képességcsökkenés formájában. Számítógépes rendszerek és cowboyok egyaránt használhatják őket.

A személy-elleni támadásokat a következő formula szerint hajtjuk végre:

VÉDEKEZŐ PROGRAM EREJE + INT + INTERFACE + 1K10

A TÁMADÓ PROGRAM EREJE + INT + INTERFACE + 1K10 ELLEN

Egyenlő vagy magasabb dobás esetén a támadó kerül ki győztesen a csapásváltásból. *Tételezzük fel, hogy Spider Murphy-t egy* Agytörlés *támadja meg. A lány az* Érőtérpajzs *nevű programmal védekezik. Spider dobása 18, a komputeré 17. Spider sikeresen hárította az* Agytörlést.

A következő körben Spider ellentámadásba megy át, egy Gyilkost *futtat az* Agytörlés *ellen. Spider dobása 18; a rendszeré csak 15. Az Agytörlés (4-es Erősségű program) 5 pontot veszít erősségéből, s ezáltal megsemmisül.*

Támadás programok ellen (Anti-IC)

A **Védekező** programokat a konzolcowboy ellen irányuló támadások elhárítására tervezték. Ha sikeres volt a védekező dobás, abban a körben sikerült visszaverni a támadó programot, és így nem okoz károsodást sem. A sikeres védekezés a *Pajzs* programmal például meggátolja a *Pokolkutyát* abban, hogy megölje a konzolcowboyt, ellenben semmilyen hatással nincs a zsoké *Lich*-ét támadó *Gyilkosra*. Ha a Pokolkutyát nem intézik el, a következő körben újra próbálkozhat.

Az anti-IC programokat más software-ek ellen használják (pl. a *Gyilkost* a *Pokolkutya* ellen). Sikeresen végrehajtott támadásnál a védekező program valamennyit veszít az erejéből. Ha egy sérült program erőssége eléri a nullát, akkor megsemmisült.

Vezérlő és Felhasználói programok

Noha nem kifejezetten harci szituációkban alkalmazzák őket, azért a **Vezérlő** és **Felhasználói** programok is megérdemelnek egy gyors összefoglalót. **A Vezérlőprogramok akkor képesek átvenni az irányítást, ha 1K10-zel ugyanannyit vagy kevesebbet dobsz, mint a program Erőssége.**

A Felhasználói programok akkor működnek kifogástalanul, ha 1K10-zel ugyanannyit vagy kevesebbet dobsz, mint a program Erőssége. Ha a dobás sikeres volt, minden simán megy. Például, a *Csomagoló* futtatásakor a kijelölt program(ok) mérete automatikusan fele ME-re csökken, a *ReRezz* pedig teljesen kijavítja a sérült programot.

ALKOTÓELEMEK

A Központi Vezérlőegység (vagy CPU) képezi a komputer agyát; ő végez minden gondolkodást igénylő feladatot. A komputereknek az emberekkel ellentétben egynél több „agyuk" is lehet; a nagyobb AdatErődök esetében akár tucatnyi is. És ezek összehangoltan hajtják végre a komputer különböző feladatait.

A 2000-es években gyártott processzorok annyiban különböznek a 20. századiaktól, hogy struktúrájukban inkább a mesterséges intelligenciákhoz állnak közelebb és nem a zsebszámológéphez. Intuitív és innovációs kapacitással bírnak, de a különleges esetek elbírálásában hajlamosak a hibára.

A memóriablokkokban tárolod mindazt, ami egy komputerrendszer működéséhez szükséges. A CPU után a memória a rendszer második legfontosabb része.

A rendszer minden oldalát lefedő AdatFalak a rendszer behatolásgátló védelmét jelképezik. Az igazán jól védett rendszereket hívják AdatErődöknek.

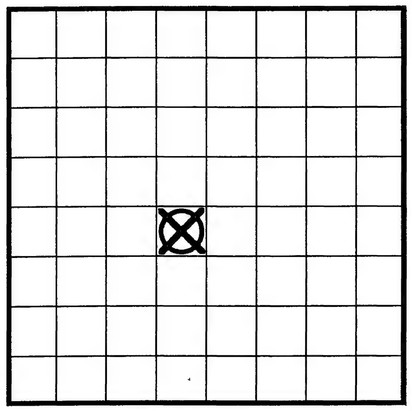
ADATERŐDÖK TERVEZÉSE

AdatErődnek nevezünk minden olyan komputerrendszert, melyet behatolásgátló programokkal és adatfalakkal védenek. Ha a Hálózatban mesélsz, előbb-utóbb AdatErődöket kell építened a játékosaidnak, hogy kirámolhassák őket (vagy belepusztuljanak, ha megpróbálják).

A munkádhoz készíts először néhány fénymásolatot az alrácshálózat térképről (161.old.). A szokványos négyzethálós lap is megteszi, ha beszámozod vízszintesen A-tól T-ig, és függőlegesen 1-20-ig.

Központi Irányítóegységek (CPU-k)

Döntsd el, hány CPU van a rendszeredben; darabonként 10,000eb-be kerülnek. Válassz ki üres négyzeteket a papírodon és a CPU-k szimbólumát használva helyezd el őket (X-el áthúzott kör).



1. ÁBRA: A CPU

A Számítógép Intelligenciája: minden egyes CPU-ért a rendszer intelligenciája 3 ponttal növekszik. Az INT fontos dolog; a komputer ezt használja REF és más képességeket igénylő feladatok végrehajtására, és ezt adja hozzá *Interface* (+10) képzettségéhez támadásoknál vagy védekezéseknél is. **Egy rendszerben maximum 7 darab CPU lehet.**

Mesterséges Intelligenciák

Amennyiben a rendszer Intelligenciája eléri vagy meghaladja a 12 pontot, attól kezdve emberi irányítástól függetlenül is cselekvőképes **Mesterséges Intelligenciának (röviden MI-nek)** számít. Ha MI-t hoztál létre, meg kell határoznod, milyen személyiséggel rendelkezik (elvégre az MI-k legalább annyira személyiségek, mint amennyire komputerrendszerek), és hogy milyen IKON-nal jelenik meg a Hálózatban.

Személyiségek

Kíváncsi, barátságos: az MI-t a körülötte történő események motiválják. Barátságos és hiszékeny, akár egy gyermek. Hihetelen erőszakkal támad azokra, akik elárulják, megfenyegetik, vagy valamilyen módon bántalmazzák – akárcsak egy gyermek.

Ellenséges, paranoid: ezt az MI-t a túlélés motiválja. Állandóan fenyegetve érzi magát, támadásra hajlamos. Ha nincs lehetősége visszavágásra, visszavonul, és elzárkózik a külvilágtól.

Kiegyensúlyozott, intelligens: ez az MI kifejlett személyiségnek hiszi magát, akinek más felnőttekkel van dolga. Sosem félelemből, hanem racionális önérdekből cselekszik. Csak akkor támad, ha úgy véli, akadályozzák feladata végrehajtásában, vagy veszélyeztetik biztonságát; ilyenkor a fenyegetést igyekszik a legkevésbé erőszakos módon elhárítani.

Intellektuális, zárkózott: ez az MI igazi gondolkodó. Szüntelenül megfigyel és vizsgálódik, annyi információt halmoz fel, amennyit csak lehetséges. Szívesen tanulmányozza a behatolót biztos távolságból, majd kíméletlenül elpusztítja, amikor a fenyegetés komollyá válik.

Gépszerű, nem emberi: ez az MI sosem látta értelmét annak, hogy emberi személyiséggé fejlődjön; mindaz az emberi minőség, amellyel rendelkezik, csak az irracionális gazdáival való kommunikációhoz szükséges. Az MI hatékony és halálos formában bánik el a fenyegetésekkel.

Elvont, istenszerű: az MI tökéletesen tisztában van az emberi faj korlátoltságával. Úgy tekint az emberekre, mintha buta kisgyerekek lennének. A behatolókkal egyszerű, közvetlen, rendszerint nem-halálos módszerekkel bánik el. A visszaeső bűnelkövetőket túl primitív létformának tartja, és úgy pusztítja el őket, ahogy az ember elnyom egy bogarat.

IKONOK

Emberi: az MI a kedvezőbb kapcsolatteremtés érdekében egy normális ember alakját ölti magára. Az MI-k emberi IKON-jai személyiségüktől függően szélsőségesen változhatnak, de mindegyikük annyira valósnak tűnik, hogy akár az Utcán is találkozhatnál vele.

Geometrikus: félre az antropomorfológiával. Az MI alakzatokként, színekként, és energiamezőkként jeleníti meg magát. Alkalmanként kompozíciókat épít fel belőlük egy szimbólum, vagy valami egyéb megformálásához.

Mitológikus: az MI-t az emberi hitvilág őstípusai foglalkoztatják; pontosan tudja, hogy bizonyos típusok félelmet vagy csodálatot keltenek az emberekben. Az MI mitológiai figuraként jelenik meg; sárkányok, démonok, angyalok, misztikus hősök vagy szörnyetegek bőrébe bújva.

Csak hang: az MI az egész AdatErődből áradó hangként jelenik meg. A hang lehet erőteljes, gyermekszerű, mennydörgő vagy vékony – személyiségétől függően.

Technikai: az MI science-fiction képződményként jelenik meg. Ilyen lehet például egy robot, egy fémharcos, vagy különféle high-tech alakzatok összessége.

Humanoid: az MI humanoid, de nem feltétlenül emberi formát ölt. Ebbe a kategóriába tartoznak az idegen lények, emberszerű szörnyetegek, és egyéb humanoid teremtmények.

Memória

Minden egyes CPU-ért 4 **memóriablokkot** kapsz. A memóriában tárolod a programokat, a rendszer képzettségeit, a fájlokat és virtuális valóságokat (ezekről majd később ejtünk szót). A memóriablokkokat közvetlenül a CPU szomszédságában kell elhelyezned (lásd 2. ábra):

Memória Egységek: a programokat, képzettségeket, fájlokat és virtuális valóságokat mind **Memória Egységekben (ME)** mérjük. Egy memóriablokk 10 Memória Egység befogadására képes. Példának okáért ez azt jelenti, hogy egyetlen memóriablokk mondjuk két darab 1 ME-s, egy darab 2 ME-s fájl, és egy 6 ME-s virtuális valóság befogadásával telik meg.

Nem rossz ötlet, ha memóriablokkjaidat (és tartalmukat) számozással jelölöd (ezért egy üres négyzet a szimbólumuk). Ennek megfelelően a 2. ábrán látható komputerünk memóriablokkjait 1-4-ig számoztuk.

AdatFalak Építése

Az adatfalak minden oldalról körülzárják a rendszeredet, alulról és felülről is. **Erősségük a rendszerben található CPU-k számával egyenlő**, valamint plusz egy pont minden, a falak fejlesztésére költött

MI KARAKTEREK JÁTSZÁSA

A Mesterséges Intelligenciák valós személyekhez hasonlóan viselkednek; képesek új ötletekkel előállni, hosszútávú terveket készíteni, és bizonyos korlátok között saját vágyaik szerint cselekedni.

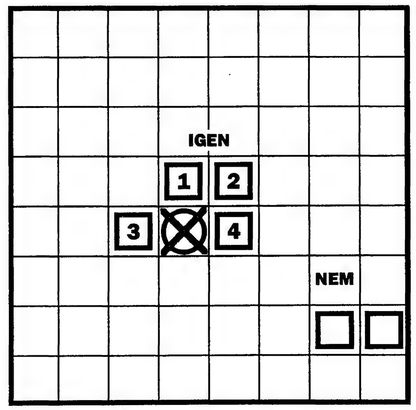
Egy komputer motivációi azonban jelentősen különböznek attól, ami téged vagy másokat motiválhat. A komputereknek nincsenek hormonjaik, mirigyeik vagy ösztöneik; nem túl valószínű, hogy olyan MI-vel fuss össze, aki vonzalmat érez egy helyes karakter iránt, pusztán azért, mert valami meghibásodott benne.

A komputereket általában a kíváncsiság vagy a túlélés motiválja. Egy Mesterséges Intelligencia bonyolult virtuális valóságok sorozatát építheti fel, csupán azért, hogy tanulmányozhassa az őt meglátogató embereket és eljátszadozhasson velük. Éveken át vadászhat pusztán kíváncsiságból egy konzolcowboyra, hogy megtudja: miért csinálja azt, amit csinál. Ha egy konzolcowboy felkelti egy MI érdeklődését, sosem lehet tudni, hogy az MI cselekedeteivel segíteni akarja-e az illetőt – vagy hátráltatni. Csak hogy lássa, mi történik.

Másfelől, az MI-ket úgy programozzák, hogy a túlélés elsődleges fontosságú legyen számukra. Fenyegetésnek tekintenek bármit, ami az információszerzésben, elektromos ellátásban vagy alkotóréseik hozzáférésében korlátozza őket. Egy MI rendkívül durván bánhat el a betolakodókkal, mivel azok programjai és memóriablokkjai épségét veszélyeztetik.

Minden olyan tényező, amely arra kényszerítheti az MI emberi operátoriat, hogy kikapcsolják, szintén fenyegetésnek minősül; ha az MI nem bizonyul elég ébernek, mindig megvan annak a lehetősége, hogy tulajdonosai lecserélik egy agresszívabb komputerre.

A kifejlett személyiséggel rendelkező MI-k elvontak, befolyásosak, és kiszámíthatatlanok. Saját belső logikájuk szerint cselekszenek, amely gyakran torz és nehezen megfejthető. Ők a Hálózat sárkányai és félistenei; nagyban játszanak, indokaik gyakran felfoghatatlanok a hétköznapi ember számára. Bár játékos karakterekként is alkalmazhatóak lennének a Cyberpunkban, inkább azt javasoljuk, legyenek kizárólag a Játékvezető karakterei.

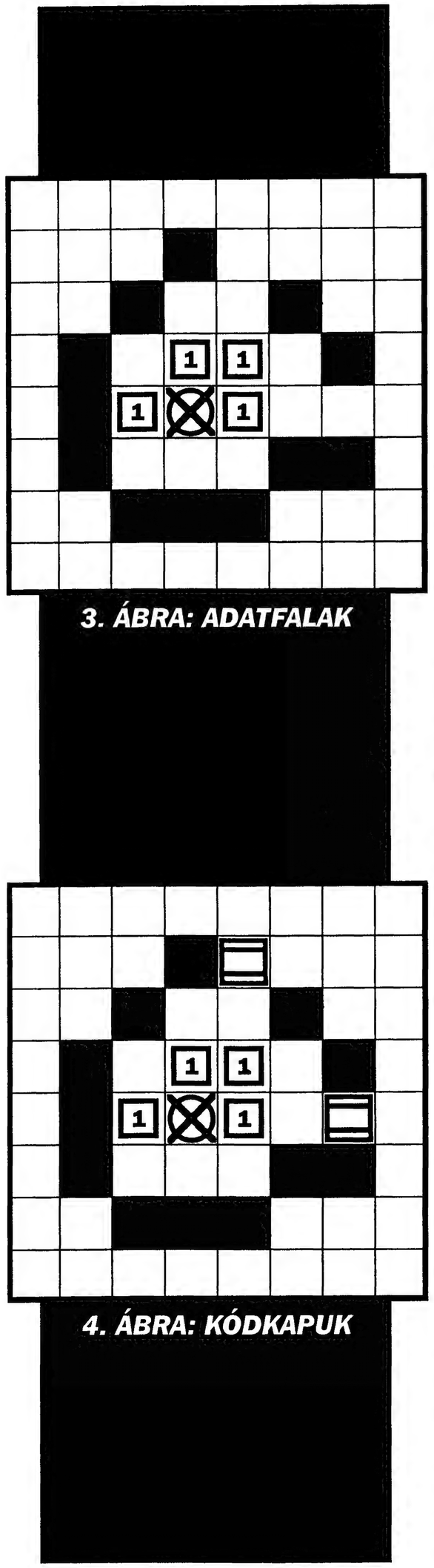


2. ÁBRA: MEMÓRIÁK

A Kódkapuk az AdatFalakban nyílnak, megfelelő azonosítókódokkal és jelszavakkal lehet átjutni rajtuk.

A Távolsági Vonalak (LDL-ek) – mint ahogy már korábban említettük – azonnali, nagy távolságokat áthidaló adatforgalmat (vagy közlekedést) tesznek lehetővé. Ha az LDL-t a rendszeren belül találod, ez azt jelenti, hogy egy másik komputerrendszerrel áll közvetlen kapcsolatban.

A Terminálok információ bevitelére vagy letöltésére alkalmas input/output berendezések. A terminál billentyűzetén gépeled be az utasításokat, és a képernyőn kapod a válaszokat a komputertől.



3. ÁBRA: ADATFALAK

1000 eb-ért; maximális Erősségük 10 lehet.

Példa: a Syntek15 rendszere, 3 CPU-val felszerelve, 3-as Erősségű adatfalakkal rendelkezik. 3000 euró ráfordításával, a falakat 6-os Erősségűre fejlesztheti.

Az adatfalak építése papíron (vagy a fénymásolt alrácshálózat lapon) a négyzetek besatírozásából áll. A fal bármilyen alakú, és olyan hosszú lehet, amekkorát csak akarsz (sok üres tér a rendszeredben valószínűleg csak helypocsékolás). A falak Erősségét a sarkokba írhatod.

Kódkapuk Elhelyezése

A kódkapuk bonyolítják le a Hálózat és a rendszer közötti adatforgalmat. **Minden CPU-hoz egy kódkapu tartozik.** Továbbiakat darabonként 2000 eb-ért vásárolhatsz.

A kódkapuk 2-es Erősséggel indulnak. Minden erre költött 1000 eb-ért plusz egy ponttal növelheted az Erősségüket, egészen 10-ig. A kódkapuk erősségét a szimbólumukon áthúzott vonalak számával jelöljük.

A kódkapukat az adatfal nyílásaiba helyezd el (lásd 4. ábra).

4. ÁBRA: KÓDKAPUK

Képzettségek Kiválasztása

A komputerek is rendelkeznek képzettségekkel, akárcsak az emberek. Ezek a képzettség-programok hasonlóak a chipezett emberi képzettségekhez; mindössze annyi a különbség, hogy sokkal hatékonyabbak a biochipeknél. A komputer képzettségei darabonként 200 euróba kerülnek, és +4-es szintről indulnak. Minden további 100 eb-ért plusz eggyel növelheted a kiválasztott jártasság szintjét, egészen +10-ig.

Minden két CPU-ért öt képzettséget választhatsz az alábbi felsorolásból. Új képzettségeket is kitalálhatsz, ha nem igényelnek bizonyos fizikai tényezőket, például futást és ugrást (a komputer képes elvezetni egy AV-4-est, képet is tud festeni, ha rendelkezik a megfelelő távvezérelhető szerszámokkal-eszközökkel (erről később majd bővebben). Komputeres képzettségek dobását a TECH és REF helyett a rendszer INT képességével hajtjuk végre.

KOMPUTERES KÉPZETTSÉGEK

Adatbáziskezelés
Antropológia
Betegségek diagnosztizálása
Botanika
Biológia
Fizika
Géppisztolyok (távvezérelt)
Geológia
Gyógyszerészet
Hangszer (elektronikus)
Könyvelés
Kompozíciókészség
Kriogenizáló-tartály működtetése
Műveltség
Matematika
Munkagépek kezelése
Nehézfegyverek (távvezérelt)
Nyelvek
Oktatás
Pilóta (bármelyik)
Programozás
Puskák (távvezérelt)
Rajzolás és Festés
Szerencsejáték
Tőzsdézés
Történelem
Kémia
Járművek Vezetése
Zoológia

Kulcsfájlok Létrehozása

Ezekben a fájlokban tárolják a komputer fontosabb információit; titkos terveket, ellenségek listáját, a Watergate-szalag hiányzó három percét stb. Gyakran tartalmazhatnak a Cyberpunk csapatod számára hasznos információkat vagy tippeket egy probléma megoldásához. Végső esetben a konzolcowboy elpasszolhatja, vagy valami használhatóbbra cserélheti őket, hiszen tulajdonképpen ezért űzi ezt a veszélyes mesterséget.

Döntsd el, hol és milyen fájlok lesznek a komputerrendszeredben. A fájlokat mindig memóriablokkokban tárolják. Minden fájl (típusától függetlenül) 1 ME-t foglal.

Hatféle fájl-típus létezik:

Irodai: ezek a fájlok jegyzeteket, ügyfelek leveleit, pletykákat, játékokat, és egyéb bármely komputerrendszeren megtalálható (általában hasznavehetetlen) anyagokat tartalmaznak. Javarészük értéktelen, de néha akad egy-egy dörzsölt Céges, aki eltemet valamit a szemétben, tudva, hogy ott a kutya sem fogja keresni.

Adatbázisok: listák, névjegyzékek, telefonszámok, számadatok, feljegyzések stb. találhatóak ezekben a fájlokban. Egy adatbázis tartalmazhatja például a vállalat alkalmazottainak teljes névsorát, vagy azokét az ügyfeleket, akik rendszeresen kapnak ismertetőt a cégtől. Az adatbázisokban például fontos személyek telefonszáma után is turkálhatsz.

Üzleti feljegyzések: ezek a fájlok az aktuális üzleti dokumentumokat tartalmazzák. Fontos megbeszélések időpontjait, jegyzeteket, jelentéseket és hasonlókat. Itt tárolják a legtöbb üzleti információt. Az üzleti feljegyzésekben nézhetsz például utána az Arasaka 2019-es májusi eladásaival kapcsolatos jelentéseinek.

Átutalások: ezek a fájlok többnyire pénzzel kapcsolatos adatokat tartalmaznak; számlakivonatokat (kitöltesz egy csekket és átutalod magadnak), pénzügyi feljegyzéseket (törlöd a számládat, és már nem is tartozol a Militechnek azzal az öt vadiúj rakétavetővel), és utasításokat (vetetsz magadnak a Petrochemmel egy AV-7-est az összes extrával). Már kitalálhattad – ide jön a legtöbb konzolcowboy pénzt lopni vagy repülőjegyet rendelni.

Szürke-akciók: titkos feljegyzések és utasítások. A szürke-akciók címszó alatt megvesztegetéssel, pénzmosással, zsarolással, ipari kémkedéssel kapcsolatos információval találkozhatsz. Ez a cucc értékes; vigyáznak is rá kegyetlenül.

Fekete-akciók: szigorúan titkos feljegyzések, fájlok. Utasítások gyilkosságokra, bérgyilkosságokra és szabotázsakciókra. Az efféle anyag dinamit lehet a megfelelő kézben. Csak óvatosan; az ilyesmit mindig halálos védelemmel látják el.

Minden fájlban dokumentumok százaira lelhetsz; ezek a különálló információtöredékek maximum 100 000 oldal hosszúak lehetnek. A fájlok egy csomó dokumentumot tartalmazhatnak; a FEKETE-AKCIÓK például a következőket:

- UTASÍTÁSOK AZ ELNÖKGYILKOSSÁGHOZ
- MEGZSAROLT SZEMÉLYEK
- KÜLFÖLDI ÜGYNÖKÖK KENŐPÉNZEI
- TITKOS VÍRUSTERVEZET
- ELNÖKÜNK TITKOS PÉNZFORRÁSAI

A Menü OLVASÁS parancsával listát kaphatsz a fájlban található összes dokumentumról.

Néhány fájlt **zárolásos** védelemmel látnak el. Ez azt jelenti, hogy egy különleges kódot csatolnak az anyaghoz; erre

van szükséged a fájl elolvasásához. Megpróbálhatod szimplán kitalálni a kódot (remek móka, amikor a játékosok a cégvezető szemeteskukájában turkálnak papírfecnik után, és mindenkinél arról faggatóznak, hogy mi volt Saburo Arasaka kedvenc gyermekkori állatkájának a neve, csak mert a Játékvezető ezt a hülye tippet adta), vagy feltörheted erőszakkal, dekriptor-programok segítségével *(Kódfejtő, Varázskönyv, Raffles)*.

Legjobb módszer a fájlok tartalmát 3x5"-es kártyalapokon vagy más papírfecniken nyilvántartani, azt is megjelölve, hogy melyik memóriában tárolják őket.

VIRTUÁLIS VALÓSÁGOK

A **virtuális valóságok** modern vizualizáló technológiával és közvetlen agyi kapcsolattal létrehozott miniatűr univerzumok. A konzolcowboy a memóriaterületeikre belépve aktiválja ezeket a minden részletükben aprólékosan kidolgozott zsebvilágokat.

A virtuális valóságokat konferenciaközpontoknak, vezérkari pihenőhelyeknek, realisztikus szimulációkra (Szólók és pilóták kiképzésére), és olyan irodáknak használják, ahol az üzletfelek a világ két végéről hálózat-kapcsolaton keresztül tárgyalhatnak. Később (pontosabban szólva a 170. oldalon) részletesen is bemutatjuk őket, egyelőre elég annyit elmondanunk, ami alapján eldöntheted: lesz-e a rendszeredben vagy sem. A virtuális valóságok (röviden VR-ek) a memóriában tárolódnak, és méretüknek megfelelő mennyiségű ME-t foglalnak; ha szükséges, feldarabolhatod őket több szomszédos memóriablokkra is.

Hatféle méretű VR létezik:

Virtuális konferenciaterem: elnevezése pontatlan; lehet bármilyen közepes méretű helyiség, ahol tárgyalásokat, találkozókat bonyolítanak le.

Virtuális irodahelyiség: bármilyen nagyobb térség, rendszerint egy-két konferenciateremmel, ahol a munkacsoportok Hálózaton keresztül találkozhatnak és dolgozhatnak.

Virtuális pihenőhely: kisebb méretű pihenőhely; egy tengerpart, egy gyógyfürdő, vagy valami hasonló meghitt nyugis hely, nem sokkal nagyobb egy háztömbnél. A virtuális nyugihelyek általában nem túl bonyolultak; pár kisebb helyiségből és csomó üres térségből állnak.

Virtuális Épület: méreteiben egy tízemeletes toronyháznak felel meg. A virtuális épületeket akkor használják, amikor nagyszámú embernek kell együtt tárgyalnia a Hálózaton keresztül. Jó példa erre a *Master Hackers* néven futó konzolcowboy klub részét képező *Vadászklub BBS* virtuális épülete, amely tulajdonképpen egy kerttel, könyvtárral és kocsiszínnel ellátott Tudor-stílusú angol udvarház.

A virtuális épület nem feltétlenül csak épület lehet; az amerikai haditengerészet több ilyen méretű virtuális repülőgép-hordozó szimulátort tart fenn.

Virtuális Város: ezek a szó szoros értelmében városok; totális környezet szimulációra használják őket. Például, egy virtuálisan generált San Francisco-i földrengésben a mentőalakulatok sokkal könnyebben kiképezhetőek, mint élesben. Virtuális városokkal ritkán találkozhatunk; kizárólag a dúsgazdagok játékszerei.

Virtuális Világ: amennyire képes vagy megállapítani, ezek teljes univerzumoknak tűnnek. A virtuális világok lehetnek aprólékosan felépített nyugihelyek, fontosabb események gyakorló szimulátorai (pl. háborús övezetek, idegen környezetek), vagy olyan gazdag és befolyásos emberek játékszerei, akik szeretnek Isten szerepében tetszelegni. Például az ESA: robotok által közvetített *braindance*-információk hasznosításával hatalmas virtuális,marsi környezetet hozott létre; jelenleg kb. 400 leendő telepes gyakorlatozik benne az Olympus Kolónia Tervezet keretében. Saburo Arasaka a XVI. századi feudális Japán hasonló méretű szimulációjával kápráztatja el barátait (és az Arasaka top-ügynökei is itt gyakorlatoznak).

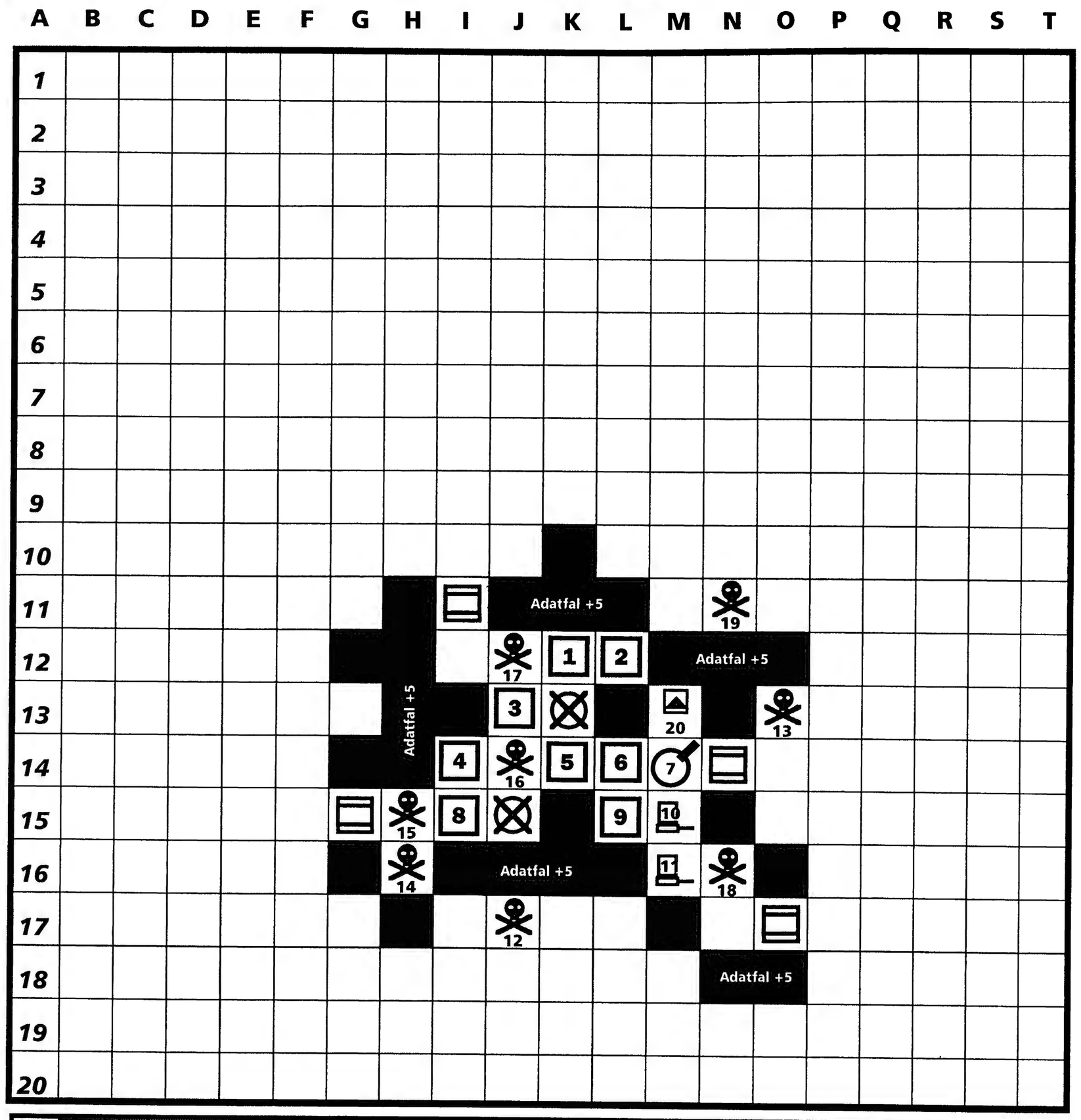
A virtuális valóságok – mint már említettük – Memória Egységeket igényelnek, és típusuktól függően egy rakás euróba kerülnek.

Típus	*ME*	*Ára*
Virtuális Konferenciaterem	1	10 000 eb
Virtuális Irodahelység	2	50 000 eb
Virtuális Pihenőhely	4	100 000 eb
Virtuális Épület	8	500 000 eb
Virtuális Város	16	1 000 000 eb
Virtuális Világ	32	10 000 000 eb

Realisztikusság: a realisztikusság szabja meg, mennyire tűnik a VR igazinak. Ötféle fokozatot különböztetünk meg:

Leegyszerűsített: akár egy rajzfilm. Rikító színek, vicces zajok.

ALRÁCSHÁLÓZAT MINTA



ALRÁCSHÁLÓ MINTA

Rendszer neve Militech Group (Wash.) ***CPU-k száma*** 2 ***Teljes Ár*** 41,440 eb
INT 6 ***+ 10 Interface*** ***AdatFalak Ereje*** +5 ***MI?*** Igen
MI SZEMÉLYISÉGE? [ ] Barátságos [ ] Semleges [ ] Kiegyensúlyozott [ ] Intellektuális [X] Gépszerű [ ] Elvont
MI VISELKEDÉSE? [ ] Semleges [ ] Gyilkos [ ] Megfigyelő [X] Jelent [ ] Párbeszédbe kezd
MI IKON? [ ] Emberi [ ] Geometriai [ ] Mitológiai [ ] Csak hang [ ] Emberszerű [X] Technikai

© 1991 R.Talsorian Games, Inc. A másolás személyi használatra engedélyezett.

RENDSZERINFORMÁCIÓS MINTA

Szám	Információ	ME
1	Pénzügyi átutalások	2
2	Adatbázis (alkalmazottak névsora), Üzleti feljegyzések (fizetések)	2
3	Virtuális Konferenciaterem (Fraktál)	3
4	Üzleti feljegyzések (beszerzések), Szürke-akciók (Kenőpénzek)	3
5	Fekete-akciók (bérgyilkosságok), Fekete-akciók (titkos fegyverfejlesztések)	2
6	Fekete-akciók (Kenőpénzek amerikai képviselőknek)	1
7	Mikrofon a mellékhelységben	nincs
8	Irodai feljegyzések, Adatbázis (Ügyfelek)	2
9	Virtuális pihenőhely (Fraktál trópusi üdülőhely)	12
10	Terminál (Titkárság)	nincs
11	Terminál (Igazgatói irodák)	nincs
12	Őrkutya	5
13	Őrkutya	5
14	Mérgező Flatline	2
15	Flatline	2
16	Pokolkutya	6
17	Agytörlés	4
18	Murphy	2
19	Őrkutya	2
20	LDL a Militech Los Angeles-i Metroplex Kutatóállomásának Rendszerébe	nincs
21	Megjegyzés: az Adatfalak erőssége +5. A rendszer csak egyszintes, alaprajza	
22	a Militech logo-ra hasonlít. A felesleges VR memória egységeket szomszédos	
23	memóriablokkokban tárolják.	
24		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		

RENDSZERINFORMÁCIÓ • ÜRES LAP

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				

ALRÁCSHÁLÓ TÉRKÉP

Rendszer neve _____ **CPU-k száma** _____ **Teljes Ár** _____

INT ____ **+ 10 Interface** **AdatFalak Ereje** _____ **MI?** _____

MI SZEMÉLYISÉGE? [ ] Barátságos [ ] Semleges [ ] Kiegyensúlyozott [ ] Intellektuális [ ] Gépszerű [ ] Elvont

MI VISELKEDÉSE? [ ] Semleges [ ] Gyilkos [ ] Megfigyelő [ ] Jelent [ ] Párbeszédbe kezd

MI IKON? [ ] Emberi [ ] Geometriai [ ] Mitológiai [ ] Csak hang [ ] Emberszerű [ ] Technikai

© 1991 R.Talsorian Games, Inc. A másolás személyi használatra engedélyezett.

RENDSZERINFORMÁCIÓ

Szám	Információ	ME
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		

Kontextuális: olyan, mint egy nagyon jó minőségű CD-ROM videojáték. Szebb felületek, színek, zajok.

Fraktál: olyan, mint egy igazi számítógépes animáció. Tökéletes hanghatások, színek.

Fotorealisztikus: körülbelül annyira tűnik valósnak, mintha egy videofilmbe csöppennél.

Szuperrealisztikus: akár az életben.

Szorozd meg a virtuális valóság ME-igényét és árát az alábbi táblázatban feltüntetett értékekkel a realisztikusságától függően.

Típus	Szorzó
Leegyszerűsített	x1
Kontextuális	x2
Fraktál	x3
Fotorealisztikus	x4
Szuperrealisztikus	x5

Példa: egy Virtuális Pihenőhelyet szeretnék építeni (alapesetben 4 ME-t foglal és 100 000 eb-be kerül). A lehető legrealisztikusabbra akarom csinálni (x5). Az ME 20-ra növekszik, az ára pedig 500 000 euró lesz.

Válaszd ki, hogy milyen VR-ek vannak a rendszeredben és mely memóriablokkokban helyezed el őket.

Védelmek

Ezek a programok akadályozzák meg abban a konzolcowboyokat, hogy belepiszkáljanak a szép új rendszeredbe. **Bármelyik programot választhatod a 142. oldalon található táblázatból (ha fizetsz értük).**

A program bárhol elhelyezhető a rendszerben (memóriában, CPU-ban, üres négyzeten stb.), azonban le kell vonnod a memóriablokkokból az ME-igényét.

A legtöbb program helyhez kötött; berakod a rendszerbe és ott is marad. A *Pokolkutyák, Gyilkosok, Démonok* ezzel szemben mind mozgóképesek, saját rendszerük adatfalain kívül maximum 1 négyzet távolságra járőrözhetnek.

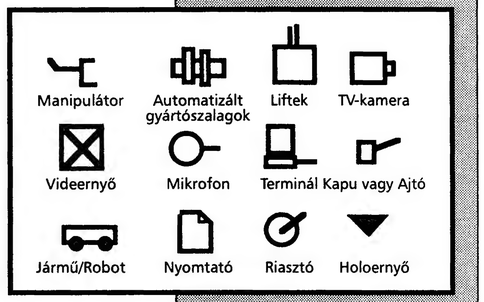
Távirányítású Rendszerek

Ezek komputerrendszerekbe kötött berendezések: manipulátorok, automatizált gyártószalagok, távvezérlésű járművek és robotok, biztonsági kamerák, rejtett mikrofonok, videoernyők, nyomtatók, holografikus kijelzők, automatizált kapuk és ajtók, liftek, hangsugárzók, riasztórendszerek, komputer-terminálok stb. Mindegyiket a komputer irányítja, legmegfelelőbb képzettségét használva a működtetésükhöz, vagy egyszerűen csak összegyűjti és továbbítja az információt, mint például a videoernyők, kamerák, mikrofonok, nyomtatók és holografikus projektorok esetében.

Távvezérelt Eszközök

Terminálok: a komputer-terminálok alapesetben egy billentyűzetből és egy videomonitorból állnak, a gép és a felhasználó közötti információcserére használják őket. Minden CPU-hoz egy terminál tartozik; továbbiakat 5,000 eb-ért vásárolhatsz.

Automatizált gyártószalagok: komputervezérelt esztergapadok és összeszerelő gépsorok. Általában ipari létesítményekben használják őket, de az Utcán is sok kisebb magánvállalkozás választja ezt a technológiát.



Kapuk és Ajtók: komputervezérelt nyílászárók. Micsoda? Nem láttad még a *Max Headroom* tévésorozatot? És még te mered *Cyberpunknak* nevezni magad!

Liftek: ua. mint előbb.

Holovetítők: háromdimenziós képeket sugároznak egy fali- vagy padlócsatlakozón keresztül. Remekül használható megbeszéléseknél; gyakran megtalálható az igazgatók tárgyalószobájában.

Manipulátorok: javításhoz, festéshez, vagy bármilyen más „kézimunka" végrehajtásához.

Mikrofonok: gyakoriak ebben a paranoiás korban.

Nyomtatók: lézernyomtatók másolatok készítéséhez.

TV-kamerák: szintén a gyakori biztonsági intézkedések közé tartoznak. A legtöbb cégtorony halljában (60%) megtalálhatók.

Járművek és Robotok: kisebb takarítórobotok, taxik, cégjárművek és limo-k (sofőr nélküli járgányok a fejesek fuvarozására).

Videoernyők: lapos, nagyméretű, nagyfelbontású TV-képernyők. Maximum 60m hosszúak lehetnek. Hétköznapi hirdetőfelületnek számítanak 2020-ban.

Válaszd ki a távvezérelhető egységeket, és helyezd el szimbólumukat a rendszered térképén.

ADATERŐDÖK ÉPÍTÉSE GYORSAN

Tudtad, hogy előbb vagy utóbb megtörténik; Cyberpunkjaid átgázolnak a gondosan kiépített rendszereden, és szeretnének kiruccanást tenni a Hálózat isten háta mögötti részeire. „Mit van arrafelé?" kérdezik majd, te pedig a jegyzeteidbe pillantasz, és csak az orrod alatt morogsz valamit.

Semmi baj, gondoltunk rád. Néhány gyors kockadobással és némi józan ésszel (egy irodai pletykákkal és tíz Pokolkutyával telepakolt rendszer például elég nagy kitolás) elbánhatsz még a legszeszélyesebb társasággal is.

1) **Dobd ki 1K6-tal, hogy hány CPU található a rendszerben**. Minden CPU 3 ponttal növeli a rendszer intelligenciáját. Minden CPU-ért 4 memóriablokkot, 1 kódkaput, és 1 terminált kapsz.

Megjegyzés: ha a rendszered Intelligenciája 12 vagy annál magasabb, akkor már **Mesterséges Intelligenciának (MI-nek)** számít. Az MI személyiségének meghatározására dobj 1K6-tal az alábbi táblázatokból:

Személyiség
1 Kíváncsi, barátságos
2 Ellenséges, paranoid
3 Kiegyensúlyozott, intelligens
4 Intellektuális, zárkózott
5 Gépszerű, nem emberi
6 Elvont, istenszerű

Reagálás a konzolcowboyra
1-2 Semleges
3 Elpusztítani minden betolakodót
4 Megfigyelni a behatolót, aztán cselekedni
5 Azonnal jelenteni minden behatolót
6 Kipuhatolni a behatoló szándékát

IKON
1 Emberi
2 Geometrikus
3 Mitológia
4 Csak hang
5 Technikai
6 „Humanoid"

2) **Az AdatFalak erősségének meghatározása.** Dobj 1K6/2-vel, add hozzá rendszerben található CPU-k számát. *Példa: az LTRA 1500-as rendszerben 3 CPU van. Kettőt dobok, tehát az LTRA 1500 AdatFalai 2+3=5 Erősségűek.*

3) **A KódKapuk erősségének meghatározása.** Dobj 1K6/2-t és add hozzá a CPU-k számát.

4) **Válassz 5 képzettséget.** Dobj 1K6+4-gyel a képzettségek szintjének meghatározására

5) **Dobj a rendszerben található fájlok típusaira**, memóriablokkonként kétszer:
1 Irodai
2 Adatbázis
3 Üzleti feljegyzések
4 Átutalások
5 Szürke-akciók
6 Fekete-akciók

Helyezd el a fájlokat a kiválasztott memóriákba.

6) **Virtuális Valóságok.** Dobj 1K6-tal. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, a rendszerben van virtuális valóság. Ismét dobj a hatoldalúval:

1 Virtuális Konferenciaterem
2 Virtuális Irodahelység
3 Virtuális Pihenőhely
4 Virtuális Épület
5 Virtuális Város
6 Virtuális Világ

Dobj 1K6-tal a realisztikusságra:
1-2 Leegyszerűsített
3 Kontextuális
4 Fraktál
5 Fotorealisztikus
6 Szuperrealisztikus

7) **Védelmek meghatározása.** Dobj 1K6-tal és add hozzá a CPU-k számát – összesen ennyi védőprogram található a rendszerben. Külön-külön dobj a tízoldalúval a típusukra, aztán 1K6-tal az altípusokra.

1-4 **Riasztó/Érzékelő**
1-2 Őrkutya
3-4 Véreb
5-6 Pitbull

5-6 **Anti-IC**
1-2 Gyilkos (Erőssége 1K6)
3-4 Mantikor
5-6 Hangyász

7-8 **Rendszervírus**
1 Flatline
2 Mérgező Flatline
3 Krash
4 Viral 15
5 DecKrash
6 Murphy

9-10 **Személy-elleni**
1 Sokkoló
2 Pokoltűz
3 Agytörlés
4 K.O.
5 Zombi
6 Pokolkutya

8) **Dobj 1K6-tal, hány távvezérlésű berendezés található a rendszerben.** Mindegyiknek 1k10-zel határozd meg a típusát:

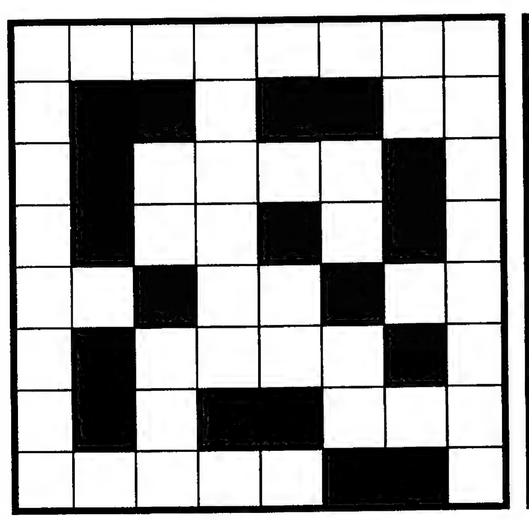
1 Mikrofon
2 TV-kamera
3 Extra terminál
4 Videoernyő
5 Nyomtató
6 Riasztóberendezés
7 Távvezérlésű jármű vagy robot
8 Automatizált kapu, ajtó
9 Lift
10 Manipulátor vagy gyártószalag

9) **Válassz az alábbi hat adatfal-térkép közül vagy csinálj magadnak egyet.** Helyezd el benne a cuccokat és a programokat, aztán indulhat a móka!

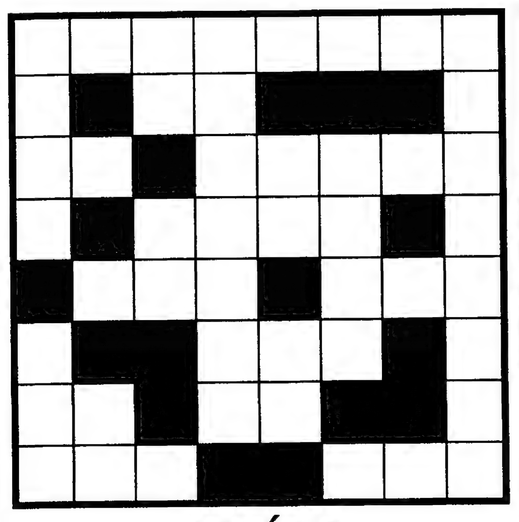
EGY FORRÓ TIPP

Észrevetted már, hogy az alrácshálózatok mennyire hasonlítanak a szókirakós játékokhoz? Nem véletlenül – szándékosan terveztük így. Egy gyors kiruccanás a szupermarketbe, és már kezedődhet is a végnélküli cowboykodás. Ha már arra jársz, összeszedheted a legfrissebb kaland-ötleteket is az újságautomatákból (World News, National Enquirer stb.)!

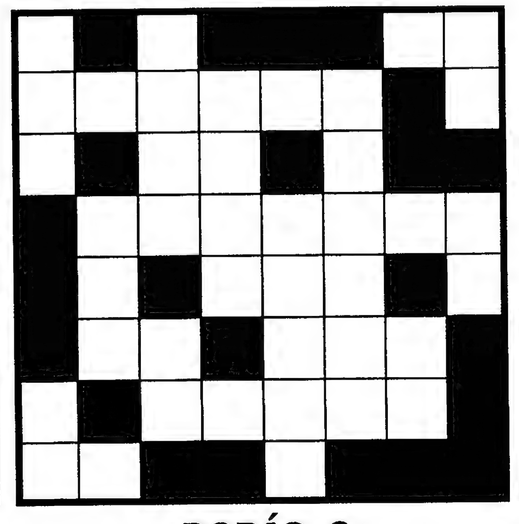
ADATERŐD SABLONOK



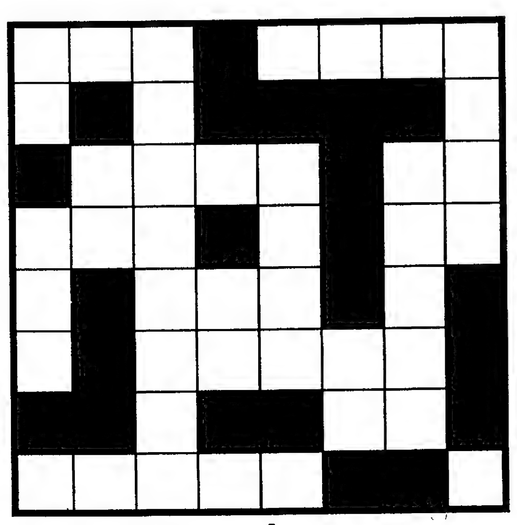
DOBÁS: 1



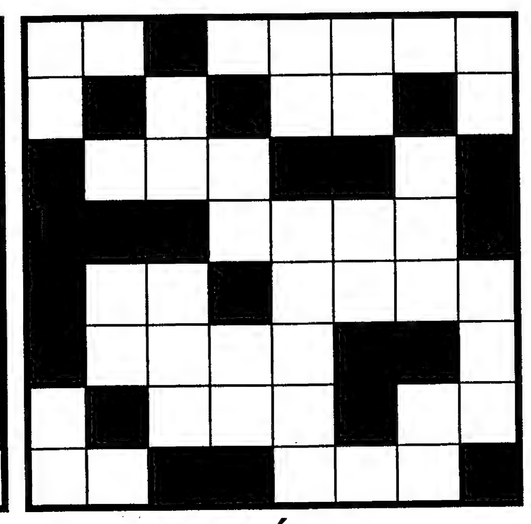
DOBÁS:2



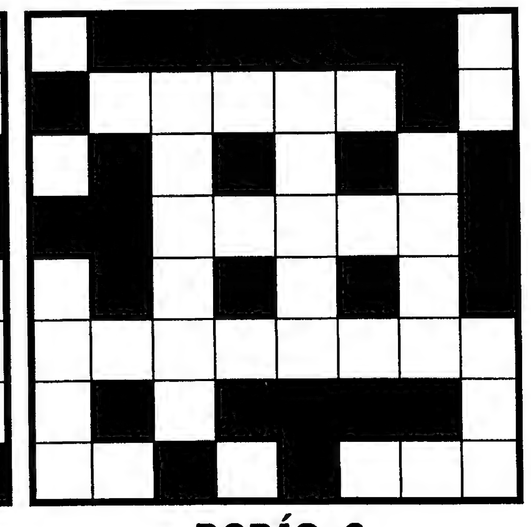
DOBÁS: 3



DOBÁS: 4



DOBÁS: 5



DOBÁS: 6

Cyberpunk

RENDSZERJEGYZETEK

Név _____ ***CPU-k száma*** ___ ***Teljes Ár*** ____
INT ____ **+ 10 Interface** ***AdatFal Ereje*** _____
MI? _____ ***KódKapu Ereje*** _____

SZEMÉLYISÉG?
[ ] Barátságos [ ] Semleges [ ] Kiegyensúlyozott [ ] Intellektuális
[ ] Gépszerű [ ] Elvont

VISELKEDÉS?
[ ] Semleges [ ] Gyilkos [ ] Megfigyelő [ ] Jelent [ ] Párbeszédbe kezd

IKON?
[ ] Emberi [ ] Geometriai [ ] Mitológiai [ ] Csak hang
[ ] Emberszerű [ ] Technikai

KÉPZETTSÉGEK
1
2
3
4

TÁVVEZÉRELT ESZKÖZÖK
1
2
3
4
5

FÁJLOK, VIRTUÁLIS VALÓSÁGOK
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

VÉDELMEK
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. A másolás személyi használatra engedélyezett.

Cyberpunk

RENDSZERJEGYZETEK

Név _____ CPU-k száma ___ Teljes Ár ____
INT ____ + 10 Interface AdatFal Ereje _____
MI? _____ KódKapu Ereje _____

SZEMÉLYISÉG?
[ ] Barátságos [ ] Semleges [ ] Kiegyensúlyozott [ ] Intellektuális
[ ] Gépszerű [ ] Elvont

VISELKEDÉS?
[ ] Semleges [ ] Gyilkos [ ] Megfigyelő [ ] Jelent [ ] Párbeszédbe kezd

IKON?
[ ] Emberi [ ] Geometriai [ ] Mitológiai [ ] Csak hang
[ ] Emberszerű [ ] Technikai

KÉPZETTSÉGEK
1
2
3
4

TÁVVEZÉRELT ESZKÖZÖK
1
2
3
4
5

FÁJLOK, VIRTUÁLIS VALÓSÁGOK
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

VÉDELMEK
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. A másolás személyi használatra engedélyezett.



PROGRAMOZÁS 101

Új software írása

Egy rakás program közül válogathatsz, de nem telik bele sok idő, és szeretnéd megtervezni a sajátjaidat. Az igazi konzolcowboyból az otthon barkácsolt programok hozzák ki a maximumot; az elavult cuccokat manapság gyorsan kiismerik a Hálózatban.

ÚJ PROGRAMOK GYÁRTÁSA

Minden program három részből épül fel; **funkciókból**, **opciókból** és **erősségből**. Amikor ezeket összerakod, új programot hoztál létre.

Funkciók

A funkció az, amit a program *csinál*. Minden programnak van funkciója. Egyetlen programot több funkcióval is felruházhatsz, hogy sokoldalúbbá és erősebbé tedd.

Neh.	Típus
10	**Álcázó:** ezzel a funkcióval a programot vagy a cowboyt nehezebb lesz nyomon követni.
15	**Lopakodó:** ezzel a funkcióval a program vagy a cowboy nehezebben észlelhető.
20	**Anti-IC:** megtámadja és elpusztítja a programokat.
15	**Rendszervírus:** megrongálja vagy tönkreteszi a komputerrendszereket.
10	**Érzékelő:** észleli a behatoló programokat/cowboyokat.
15	**Riasztó:** figyelmezteti a rendszert vagy a cowboyt a betolakodókra.
20	**Személy-elleni:** megtámadja és megöli a konzolcowboyt. Az áldozat sebződik, emlékezete törlődik, vagy átveszik fölötte az irányítást.
15	**Jégtörő:** ezzel a funkcióval a program/zsoké AdatFalakon juthat át.
10	**Védekező:** ez a funkció elhárítja a zsoké vagy a deck ellen irányuló támadásokat.
15	**Dekriptor:** ezzel a funkcióval kódokat és zárakat törhetünk fel.
10	**Vezérlő:** ez a funkció különféle berendezések vezérlését teszi lehetővé.
10	**Felhasználói:** károsodott programokat javíthat meg, növelheti a deck műveleti sebességét, fájlokat dolgozhat fel, adatbáziskezelést végezhetünk vele stb.
10	**Interaktív:** ez a program úgy viselkedik, mint egy virtuális személy; sétál, mozog, tárgyakat képes manipulálni a virtuális képződményekben. Pszeudo-intelligenciával és kommunikációs képességgel felruházva, valósnak tűnő személyként viselkedhet egy virtuális valóságban.
10	**Compiler (Démon):** ez a program más programokat működtet, és csökkentett méretben, összetömörítve tárolja őket.

A fenti listát általánosra terveztük; a játékos eldönti, hogyan kellene kinéznie a programjának, megkeresi a koncepciójához legközelebb álló változatot, és a funkció(k) Nehézségi Fokozatával fizet érte. A funkció működése leginkább tőle és a Játékvezetőtől függ; ha a személy-elleni programod úgy öli meg a zsokét, hogy IKON-ját ibolyaszín fény nyeli el, és egy energialökettel szétégeti az agyát, az remek. De a játékrendszer szerint szimplán csak kinyírja a másikat.

Mivel a funkciók nagyfokú szabadságot tesznek lehetővé a némi képzelőerővel rendelkezők elmék számára, ezért mindig a Játékvezetőé a végső szó, hogy a program beleillik-e az adott funkcióba vagy sem. Növelheti-csökkentheti a nehézségi fokot néhány ponttal, ha a program szerinte súrolja a felsorolt funkciók korlátait. És hé, Játékvezetők, ha kicsúsznának a dolgok a kezetekből, akár visszafelé is elsülhet az egész, és szétzabálhatja a karakter pofáját. Ez a *Cyberpunk* módja.

Opciók

Az opciók individualizálják a programodat. Lehetővé teszik, hogy szabadon mo-

„Személy szerint csak abban bízom, amit magam írok. Én pedig frankó cuccokat írok."

– Edger

zogjon a Hálózatban, eseményekre emlékezzen, felismerjen dolgokat, parancsoknak engedelmeskedjen és társalogjon. Saját opciókat is gyárthatsz (persze, a Játékvezetőd hozzájárulásával).

Megjegyzés az IKON-okkal kapcsolatban: az IKON a program vizuális megjelenése a Hálózatban. Úgy nézhet ki, ahogy akarod; lehet ember, szörnyeteg, tárgy, logo, – te döntesz. A programokhoz nem kapsz automatikusan IKON-okat; neked kell elkészítened őket. Ha a programnak nincs IKON-ja, akkor nem észlelhetetlen lesz, hanem tudatos ábrázolás helyett valamilyen poligonális alakzatként fog megjelenni.

NEH. Opció

5 **Mozgóképesség:** a program szabadon közlekedhet a Hálózatban, amíg főprogramja hazai rendszerének memóriájában van.
2 **Nyomkövetés:** a program képes egy másik program vagy személy követésére a Hálózatban.
3 **Automatikus Re-rezz:** a program megsemmisülésekor újraszervezi magát, ha 5-öt vagy 6-ot dobsz 1K6-tal.
2 **Felismerőképesség:** a program képes különbséget tenni konzolcowboyok és programok között.
3 **Láthatatlanság:** a program +2 Erősséggel rendelkezik érzékelés elhárításakor.
5 **Memória:** a program képes visszaemlékezni meghatározott eseményekre és személyekre.
2 **Sebesség:** futtatásakor +2-vel növeli a deck sebességét.
3 **Állóképesség:** a program fáradhatatlan és sosem áll le, hacsak el nem pusztítják.
3 **Kommunikációs képesség:** a program képes beszélni.
6 **Pszeudo-intelligencia:** a program 6-os INT-tel, valós személy módjára képes gondolkodni.
1 **IKON (szimpla):** a program rajzfilmszerű IKON-nal rendelkezik.
2 **IKON (kontextuális):** a programnak nagyfelbontású grafikus IKON-ja van a Hálózatban.
3 **IKON (Fraktál):** a programnak többé-kevésbé realisztikus IKON-ja van, árnyékolással, változó felületekkel és tapintás-érzettel.
4 **IKON (fotorealisztikus):** a programnak nagyon realisztikus IKON-ja van, olyan mint egy jó videofelvétel vagy mozifilm.
5 **IKON (szuperrealisztikus):** a programnak valódi személyektől vagy tárgyaktól megkülönböztethetetlen IKON-ja van.

Erősség

Az Erősség a program hatékonyságát határozza meg. Minél magasabb az érték, annál könnyebben hajtja végre feladatát a program. Az Erősség 1-től 10-ig terjedhet. A legtöbb programé három-négy körül mozog.

A PROGRAM MEGÍRÁSA

Amint meghatároztad a funkciókat, opciókat és a program erősségét, ki kell számolnod, milyen nehéz feladat lesz megírni. Add össze a nehézségi fokozatok értékeit, valamint a program Erősségét; az eredmény nem más, mint a program létrehozásához szükséges dobás nehézsége.

A Pokolkutya például a következőkből áll össze:

Személy-Elleni.....+20
Mozgóképesség.....+5
Nyomkövetés.....+2
Felismerőképesség.....+2
Erősség 6.....+6
IKON (szuperrealisztikus).....+5

A Pokolkutya megírásához szükséges dobás összesen tehát 40.

A képzettségpróbát INT + Programozás + 1K10 dobással hajtod végre, és az eredménynek ugyanannyinak vagy magasabbnak kell lennie, mint a program megírásához szükséges érték.

Csapatmunka: néha nincs elegendő tudásod egy program megírásához. Ám ha kettő vagy több konzolcowboy dolgozik közösen, összeadhatják az INT képességeik és Programozás képzettségeik értékét, és csak egy darab tízoldalúval dobnak az eredményre. *Példa: 8-as Intelligenciával és 10-es Programozással Spider képtelen a 40-es nehézségi fokozatú Pokolkutya megírására. Edger segítségével (INT 9, Programozás 7), ketten már jelentős 8+10+9+7=34 alapértéket képesek összehozni. Legalább egy 6-ost kell dobniuk a tízoldalú kockával, hogy sikeresen megírják a programot.*

MEKKORA LESZ A PROGRAM?

Az elkészült software mérete a megírásához szükséges értéktől függ. Az alábbi táblázatból leolvashatod a program memóriaigényét.

NEH.	ME
10-15	1
16-20	2
21-25	3
26-30	4
31-35	5
36-40	6
41+	7

A Pokolkutya esetében 40-et kellett dobni; a program tehát 6 ME-t foglal.

MEDDIG TART MEGÍRNI?

A megíráshoz szükséges érték minden egyes pontjáért 6 órát kell dolgoznod a programon. A munkának nem kell folyamatosnak lennie, ha többen csinálják, a cowboyok feloszthatják egymás között a munkaidőt. *A Pokolkutyát például (40-es értékkel) 240 óra alatt lehet összehozni. Spider és Edger megbeszélik, hogy nyolcórás váltásokban fognak dolgozni; ezzel a tempóval kb. 30 nap alatt végeznek. Ha azonban egyszerre melóznak, 15 napra csökken a munkaidő.*

MENNYIBE FOG KERÜLNI?

A konzolcowboyok a legtöbb programot gyakran inkább megvásárolják, mintsem otthon írják. Az új program árának meghatározásához szorozd meg az előállításához szükséges értéket 10 eb-vel, a kapott értéket pedig az alábbi táblázatban található módosítóval, a program típusától függően.

Tipus	Módosító
Jégtörő, Dekriptor, Vezérlő, Felhasználói	1x-es ár
Érzékelő és Álcázó	2x-es ár
Rendszervírus	3x-os ár
Anti-IC	4x-es ár
Személy-Elleni	25x-ös ár

Példa: a Pokolkutya megírásához szükséges érték 40; 10 eb-vel szorozva 400 eurót jelent. Mivel Személy-Elleni programról van szó, ezt megszorozzuk 25-tel; a feketepiacon máris 10 000 eb-ért fogják árulni!

DÉMONOLÓGIA

A *Démonok* alapjában véve más osztályú software-ek menedzselésére tervezett speciális programok. A szubprogramokat a *Démon* compiler-funkciója összetömöríti, azaz csak fele annyi helyet foglalnak, mint amennyire normális körülmények között szükségük volna. Így válik lehetségessé, hogy a konzolcowboy több anyagot cipelhessen magával.

Egy *Démon* létrehozásához a normális Compiler/*Démon* funkciójú programot kezded írni. Ehhez hozzácsapod a szükséges opciókat és az Erősséget. A *Démon* erőssége az általa hordozott programok mennyiségétől függően némiképp változik; minden „fedélzeten" tartott programért egy pontot veszít. Például, a *Succubus II* erőssége eredetileg 7-es, de három programot hordozva 4-re csökken.

Következő lépésként el kell készítened a szubprogramokat. Ne vesződj az erősségükkel; nem a sajátjuk, hanem a *Démoné* szerint fognak működni. Amikor ezzel is készen vagy, add össze a megírásukhoz szükséges értékeket, aztán oszd el 2-vel. Az eredményt csapd hozzá a *Démon* értékéhez, és máris megkaptad a végeredményt (és a program ME-igényét).

Példa: Edger négy program hordozására képes Démont akar írni. Pixie-nek becézett programja valahogy így jön létre:

Compiler (Démon).....10
IKON (szimpla).....1
Erősség 7.....7
ÖSSZESEN.....18

Ezután belerakja a négy programot: egy 30, egy 20, és két 15-ös Nehézségi Fokozatút. Értékük összesen 80 lenne, de a démonnak köszönhetően ez csak 40 pontba kerül! A Pixie végső verzióját tehát (40+18) 58 pontból lehet kihozni, 22 pont megtakarítással.

A *Démonok* használata első pillantásra jó ötletnek tűnik; kis helyre sok programot tudsz bezsúfolni. Sajnos, akad néhány komoly probléma a működésükkel kapcsolatban:

Először is, a *Démon* csak úgy képes irányítani a programokat, ha összefűzi velük a saját programmagját. Ez azt jelenti, hogy amikor a *Démon* megsemmisül, minden hozzá csatlakoztatott program szintén megsemmisül (valahogy úgy, mint amikor a hajó teljes személyzettel a fedélzetén elsüllyed).

„Van egy cyberpszichopatánk a Night City LDL-en, mi csak a „denevérpasasnak" hívjuk. Kiöregedett EBM zsoké, aki úgy hét évvel ezelőtt dilizett be. Éjjelente magára kapja a fura szerelését, és a háztetőkön mászkál „gonosztevők" után kajtatva. Amikor hajnalodni kezd, visszabújik a lakásába, és becsatlakozik a saját, rendelésre készített virtuális valóságába, és óriási bulikat csap."

„Kikészíthetnénk az öreget, de azok a bulik egyszerűen túl jók ahhoz, hogy kihagyd őket..."

– Edger

Másodszor, minden program a *Démon* Erőssége szerint harcol és működik. Nem lenne rossz ötlet telepakolni egy csomó olcsó programmal, és ha a *Démon* Erőssége magas, mindegyik úgy harcolna... szóval... akár a démonok. Az új szerzeményed azonban nem lesz igazán durva, ha teletöltöd egy csomó szubprogrammal.

Harmadszor, használat előtt a *Démonnak* minden programot ki kell csomagolnia, majd használat után visszacsomagolnia őket. Ez a műveleti sebesség csökkenésével jár; akkora a negatív módosítót kapsz a kezdeményezésre, ahány program van jelenleg a *Démonban*. Azaz, ha négy programot hordoz, akkor –4 módosítót kapsz a decked Sebességére. Amikor az életed múlik a gyorsaságon, ez katasztrófális hátrány lehet.

De ha sok programot szeretnél kis helyre bepaszírozni, akkor a Démon a megoldás.

Ott a képzeletben

Mesterséges Valóságok a Hálózatban

KEZDETBEN VALA A KREÁTOR...

A 2014-ben kifejlesztett KREÁTOR a Silicon Graphic Technologies egyesített animációs/rajzolóprogramja, amely irdatlan adatbázisából objektumokat képes előállítani és azokat a tervező kívánalmai szerint folyamatosan módosítani. Az objektum a róla tárolt háttérinformációknak megfelelően animálható, részei és a konzolcowboy között fennálló pillanatnyi viszonytól, valamint az egyéb, a memóriaterületekre eső virtuális objektumoktól függően. A *Kreátort* annakidején demonstrációs programnak szánták a Silicon LYREX 3000-es cybermodemjéhez, de annyira népszerűvé vált, hogy közvetlenül a LYREX operációs rendszerébe és más, azt követő SG deckekbe is integrálták. Nem kellett sok idő, s a cyberdeckeket gyártó konkurens cégek is kihozták róla koppintott termékeiket, így 2016-ra már a modern deckek 98%-ánál az operációs felszerelés standard részévé vált a KREÁTOR.

A *Kreátor* természetesen kiválóan alkalmas **Virtuális Valóságok** generálására.

Virtuális Képződmények

A virtuális valóság kifejezés szó szerint az, amit a szavak jelentése sugall; számítógépes érzékszimulációval (braindance) és grafikus megjelenítéssel mesterségesen létrehozott valóság – amolyan épület-, város-, vagy akár világméretű zseb-univerzum. Kifejlesztése koronázta meg a 21. század interface-technologiáját.

Mekkorák valójában?

A virtuális valóságok terjedelme két tényezőtől függ: a realisztikusságtól és a bennük fellelhető objektumok számától. A tárgyak méretének nincs köze a valóságban tárolható objektumok számához; egy aprócska figura például sokkal bonyolultabb objektum lehet, mint egy hatalmas doboz, és sokkal több memóriát is foglal.

Hogy leegyszerűsítsük az egészet, egyszerűen számba vesszük a valóságban létező objektumokat, azután átlagoljuk bonyolultságuk szintjét. Az eredményből közelítőleg megkapjuk, hogy mennyi memóriára (ME-re) lesz szükség a valóság létrehozásához.

A virtuális valóság kiterjedése nem igazán számít; óriási virtuális teret építhetsz néhány száz objektumból, ha közülük egyik a végtelenített égbolt és a mérföldekre nyúló füves pusztaság. A tervezésnél azon egymástól elkülönülő objektumok száma a fontos, melyekkel a valóságon belül kapcsolatba kerülhetsz.

„Kreátor? Olyasmi, mint egy Csináld-Magad-Univerzum-Készlet. Ilyen lehet Istennek lenni, mi?
– Spider Murphy

Ez néhány érdekes következtetéshez vezet. Óriási palotát akarsz építeni, de nincs elég ME-d hozzá? Építsd meg 1000 objektumból úgy, hogy a könyvtár hosszú könyvespolcai egyetlen objektum legyenek (persze egyetlen könyvet sem tudsz majd levenni és elolvasni, de amúgy se gyakran másznál fel oda). A falakat is ugyanígy csináld meg; nem tudod ugyan kinyitni az ablakokat vagy megigazítani a képeket, de frankón fog kinézni. A többi meg jön magától...
Hogy mennyi minden fér el egy virtuális valóságban, az szinte teljesen a Játékvezetőtől függ, hiszen ő képes a legjobban felmérni a dolgot (mellesleg játék közben is ő fogja leírni a valóságodat). Az alábbi táblázatban a leírások elsősorban a döntést segítik elő; a Játékvezetőd vélheti úgy, hogy a repülőgép-hordozó egy kötelék F-18-as vadászgéppel csak 10 000 objektumot fog igényelni, amíg a vadászgépek javarésze leegyszerűsített, repülésképtelen alakzat, és amíg csak a kabinodba, a fedélzetre és a parancsnoki hídra mész. Vagy úgy is határozhat, amikor egy teljesen funkcionális irodát akarsz, hogy 10 000 objektum éppen elegendő lesz minden egyes papírlaphoz, tollhoz és gémkapocshoz.

VIRTUÁLIS HATÁRÉRTÉKEK TÁBLÁZATA

Objektumok száma kb.	Leírás	ME
100 objektum	Virtuális Konferenciaterem	1
1 000 objektum	Komplex konferenciaterem vagy iroda	2
10 000 objektum	Komplex iroda vagy Virtuális Pihenőhely	4
100 000 objektum	Virtuális Épület	8
1 000 000 objektum	Komplex épület vagy Virtuális Város	16
1 000 000 000 objektum	Komplex város vagy Virtuális Világ	32

Egyedi Objektumok Létrehozása

Egyedi objektumok létrehozása szintén lehetséges; csak éppen fárasztó dolog, amikor egy egész univerzumot kell legyártanod. Tényleg, az erdő minden fájának minden egyes levelét vizualizálni akarod?

Időnként szeretnél majd különleges rendeltetésű, egyedi tárgyakat csinálni; egy elolvasható könyvet, vagy valami kaját, amit „megehetsz". Általános szabály, hogy egy különleges objektum létrehozása 0,01 ME-t igényel; a teljesen funkconális, aprólékosan kidolgozott tárgyak pedig 0,02 ME-t. Nagyobb realitások létrehozásakor az egyedi tárgy pontos memóriaigényét a Játékvezető határozza meg.

VALÓSZERŰSÉGI SZINT

A virtuális valóságok második fő alkotóeleme a realisztikusság. Minél valószerűbbek, annál több objektum viselkedik bennük a megfelelő módon. A valóságban a tárgyaknak színe, árnyéka, tükörképe, tapintása, íze és hangja van; ezek némelyike egymáson áthatol és egymásra árnyékot vet.

Lássunk egy példát. Sokféleképpen megalkothatsz egy autót. Lerajzolhatod, mint egy dobozt egy másik kisebb dobozzal a tetején és négy fánkkal a kerekek helyén. Ábrázolhatod realisztikusan: egy igazi autó színeit, vonalvezetését és tükröző felületeit használva. Megfestheted egy modern művész szuperrealisztikus stílusában, annyira valósra, mintha a króm tényleg ragyogna. Felhasználhatod egy igazi autó fényképét, vagy megépítheted darabról-darabra.

Ezek a lépések az autó realisztikusságának a növekedését jelképezik. Ahogy egyre magasabbra teszed a mércét, az autó mind valószerűbb lesz. A tükröződések, árnyékok, a felület, a tapintás, a hangok és a tömeg érzete mind-mind változó valószerűségi szinteken létezhet egy virtuális valóságban. Mindössze a megfelelő programra és elegendő memóriára van szükség a kivitelezéséhez.

Ez a program pedig a *Kreátor*. A *Kreátor* digitálisan vizualizált felvételekből hatalmas adatbázisokkal és háromdimenziós valóságmodellező rutinokkal szabályozza az egész képződmény valószerűségének szintjét. Alapszabály, hogy egy valóságon belül minden objektum azonos valószerűségi szinten jelenik meg. A *Kreátor* ötféle realisztikussági fokozatot ismer:

Leegyszerűsített: az objektumok rajzfilmre emlékeztetnek. Vannak ugyan színek és szögletes alakzatok, de nincsenek árnyalatok, különböző felületek és hiányzik a tapintás-érzet. Mindegyik objektum azonos súlyú; tapintásra egyformának tűnnek, és ugyanazokat a korlátozott hangokat hallatják („bonk!", „bip!").

Kontextuális: olyan, mint a nagyon jó minőségű videojáték. Színek, árnyalatok; a felületek korlátozottak, de a puha dolgok

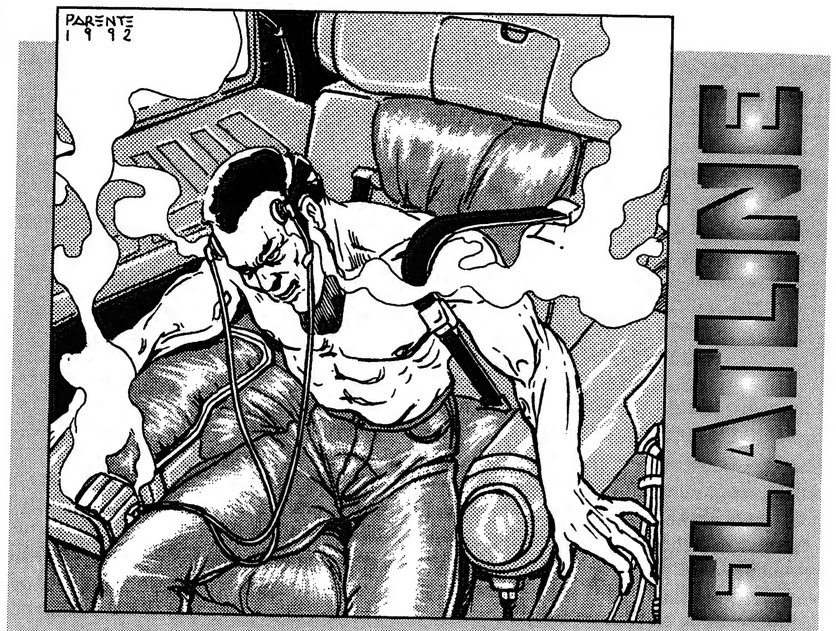
TUDOMÁNY ÉS JÁTÉK

Néhányan a matek-orientált fazonok közül azonnal észrevesszik majd (ahogyan Will „Mr. Tudomány" Moss főszerkesztőnk is kiszúrta, amikor ezt a fejezetet olvasta), hogy a virtuális valóságokban található objektumok száma nagyságrendek szerint növekszik, ellentétben a szükséges ME értékekkel.

Íme a dolog miértje. Egy nagyobb virtuális valóságban a legtöbb objektum valójában csak „ismétlés" – olyan tárgy, amely annyira hasonlít másokra, hogy létrehozásához nincs szükség speciális kódolásra. Ezek a tárgyak konstrukciós formulájukat valami nagyon hasonlóból lopják (a programozók kedvéért: kb. úgy, mint egy GOSUB rutin). Minden alkalommal, amikor egyazon kategóriába tartozó objektumokat hozol létre, ugyanazt a szubrutint használod.

Például, az *Arasaka Kastély* virtuális valóságban őrök százai kószálnak; kisebb változtatásokkal mind tök egyformák (lásd Tömeg, a 173. oldalon). Egy Virtuális Városban az autók igencsak hasonlítanak egymásra, akárcsak az épületek, madarak, fák, sziklák, feliratok, telefonpóznák stb.

Szóval, így intézzük el (legalábbis a mi játék-univerzumunkban) az ME-méret és az objektumok számának problémáját. A fő indok persze a játék egyszerűségének a megőrzése, egy milliós nagyságrendű objektumokat tároló Virtuális Világnak legalább 100 000 ME-re lenne szüksége, ha hűek lennénk a valódi nagyságrendekhez – plusz legalább még 10 000 ME hely kellene. Így senkinek sem állna rendelkezésére elegendő memória egy igazán érdekes virtuális valóság megépítéséhez. Ezzel pedig a játék is kevésbé élvezetessé válna.



legalább puhának, a keménynek keménynek, a durva dolgok durvának, a sima pedig tényleg simának tűnik. Az ízek édesek, keserűek, sósak vagy savanyúak. A jelenségek hangjai igencsak emlékeztetnek a valódira (az autó motorja marhára úgy szól, mint egy igazi járgányé, a madár, akár egy igazi madár), de közel sem tökéletesek, mivel digitális hangfelvételekből hozták létre őket.

Fraktál: ez a valószerűségi szint sok tekintetben hasonlít a valós élethez. Minden tárgynak eltérő tapintása, hangja és felülete van. A színek finoman árnyaltak, az objektumok csillognak, fénytelenek, átlátszóak vagy homályosak. Megjelenik a hideg és a meleg érzete, noha nincsenek finom változások a hőmérsékletben. A tárgyak távolsága és egymáshoz való viszonya befolyásolja egymást; amikor a repülőgép átmegy a felhőkön, a levegő ködössé válik, a nap fénye visszaverődik a vízről stb.

Fotorealisztikus: ez a valóság a nagyon jó minőségű filmre hasonlít. A tapintás érzete nagyon közel áll az eredetihez, akárcsak a felületek, hangok és színek. A fény természetesen verődik vissza. A tárgyak szinte tökéletesen úgy viselkednek, mint a valóságban; a hullámok fodrozódnak és érdekesen tükrözik a fényt, a fák meghajlanak a szélben, a bútorokból por száll föl, a tárgyak hőmérséklete egymáshoz viszonyulva is változik.

Szuperrealisztikus: lehet, hogy van eltérés, de nem vagy képes megkülönböztetni a valós élettől.

A teljes ME-igény meghatározására szorozd meg a virtuális képződmény ME értékét a realisztikusság szintjének megfelelő módosítóval.

VALÓSZERŰSÉGI SZORZÓK

Leegyszerűsített	x1
Kontextuális	x2
Fraktál	x3
Fotorealisztikus	x4
Szuperrealisztikus	x5

A meló befejezése

Egy egész világegyetem létrehozása nem könnyű feladat; egy isten türelmére és képzelőerejére van szükség, hogy végül összeálljon. A virtuális valóság megteremtéséhez magasabbat kell dobnod az előállításához szükséges nehézségnél. Ez a dobás jelképezi, hogy mennyire vagy képes együttműködni a *Kreátor* programmal, és irányítani a virtuális valóság építését.

1 objektum	automatikus
100 objektum	10
1 000 objektum	15
10 000 objektum	20
100 000 objektum	25
1 000 000 objektum	30
1 000 000 000 objektum	35

A valószerűség növelése vagy csökkentése nem jelent gondot; a *Kreátor* automatikusan szabályozza a realisztikusság szintjét, és a kívánalmaknak megfelelően modellezi képződményeit.

Csapatmunka: néha kevés leszel, hogy létrehozd, amit akarsz – egyszerűen túl nagy a feladat. Ám ha két vagy több konzolcowboy dolgozik közösen, összeadhatják INT képességeik és *Interface* képzettségük értékét és csak együtt, egy tízoldalúval dobnak az eredményre. Ugyanígy a programozás idejét is feloszthatják egymás között. Ezzel a módszerrel csinálták a bazi nagy profit-orientált virtuális valóságokat; egy cowboy-team szétosztotta a melót, és mindegyikük a vizualizálás egy meghatározott szakaszát végezte el.

Meddig tart?

Sokkal rövidebb ideig, mint gondolnád. A *Kreátor* a felhasználó vizualizáló képességével együttműködve hozza létre az objektumot, amely annyira hasonlít a felhasználó által elképzelthez, amennyire csak lehetséges. Az objektumok gondolatsebességgel keletkeznek:

1 objektum	1 másodperc
100 objektum	2 perc
1 000 objektum	15 perc
10 000 objektum	2 óra
100 000 objektum	24 óra
1 000 000 objektum	240 óra
1 000 000 000 objektum	2,400 óra

Elhelyezés

A virtuális valóságok egyenlő vagy egyenlőtlen részekben szétoszthatóak a szomszédos (üres) memóriablokkokra. A valóság részeit tartalmazó memóriáknak egymás mellett kell elhelyezkedniük a rendszer szerkezetében.

A munka ütemezése

A virtuális valóságok építését az apróbb részletekkel is kezdheted; a legtöbb ember nem képes egy milliárdnyi objektumból álló realitás minden létező aspektusát vizualizálni, és nincs is túl sok értelme ekkora térségnek, ha amúgy sem tudod kihasználni. A legkönnyebb az apróbb részletekkel kezdeni, majd csatolni hozzájuk a valóság más odatartozó darabjait, amíg meg nem telik a teljes memóriaterületet. Az *Arasaka Kastélyt* Oszakában ugyanígy hozták létre; egy teljes programozó gárda leste a felsőbb vezetés vágyálmait.

A VALÓSÁGOK BENÉPESÍTÉSE

Oké, remek: kreáltál magadnak játszóteret. Itt az ideje, hogy benépesítsd a szereplőkkel. A virtuális valóságok alapjában véve olyanok, akár a színpad: az épületek, az égbolt, a fák, a talaj, az autók, AV-k, könyvek, bútorok stb., mind-mind csak díszlet. Ha azt akarod, hogy más, értelmes lényekkel is összefuthass, azokat külön-külön, programokként kell létrehoznod. Háromféle „ember" kreálható:

Tömeg: a Tömeg egy korlátozott kommunikációs képességgel és pszeudo-intelligenciával rendelkező interaktív program. A Tömeg hajlamos úgy viselkedni, mint... szóval... egy tömeg; minden tagja körülbelül ugyanúgy gondolkozik és cselekszik. Egy házibuli Tömege például ide-oda kavarog, céltalanul csacsog a semmiről, és „Óóóó"-zik és „Húúú"-zik, ha valami igazán érdekeset csinálsz. Amikor a Tömeg egyetlen tagjával próbálsz szóba elegyedni, csak a legbanálisabb közhelyekről lesz képes beszélni veled, mint például, „Ja, marha jó a buli." és „Hé, mi a helyzet a (sporttal, filmekkel, csajokkal stb.)?". A program nem rendelkezik Memória opcióval; ha később, máshol találkozol valakivel a Tömegből, csak értetlenül hebegni-habogni fog, úgy tesz mintha emlékezne rád, és ugyanazokat a dolgokat csinálja, mint amit te tennél hasonló szituban.

Ki mondta, hogy ez mesterséges valóság?

A Tömeg létrehozásához 16-os vagy nagyobb dobás szükséges (megszorozva a realisztikusságnak megfelelő módosítókkal). A Tömeg 100 személyenként 1 ME-t foglal. Ugyanaz a Tömeg a virtuális valóság bármely részén felhasználható, csupán áthelyeződik és „átöltözik" a következő felvonáshoz. A tömegprogramok egymás közt csereberélhetőek vagy megvásárolhatóak a szabadpiacon. Elvégre mindenki szereti a változatosságot.

Személyiségek: ezek a programok memória opcióval, plusz a Tömeg teljes kommunikációs és pszeudo-intelligenciájával rendel-

„TUDOM, MIT AKARSZ. KÉSZEN ÁLLOK RÁ, HOGY CSATLAKOZZAM VELED!"

– Virtuális Vickie, LDL 2543.9280

„Van valami igazán romlott a virtuális prostitúciós BBS ötletében.

– Spider Murphy

„Ismertem egy fickót, aki megcsinálta főnökének virtuális mását a Microtech rendszerben. Minden éjjel szabadon engedte egy Night City szimulációban, és levadászta."

„Egyik este sétált az Utcán, amikor megpillantotta a főnökét kiszállni egy taxiból. Teljesen begolyózott – négy C-SWAT zsaru kellett, hogy lerángassák a hulláról..."

– Edger

keznek. Ők a virtuális valóságod főszereplői, és egészen úgy viskednek, mintha valódi emberek lennének. Emlékeznek a nevedre, azokra a dolgokra amiket együtt műveltetek, és megvannak a maguk hóbortjai. Minden Személyiség létrehozásához 21-es vagy nagyobb dobás szükséges (megszorozva a realisztikusságnak megfelelő értékekkel), darabjuk 2 ME-t foglal. Nem is olyan sok, ha ez a Személyiség a saját *Virtuális Szöszi Filmcsillagocskád (vagy Szépfiúd)* lehet.

A személyiségprogramokat a konzolcowboyok gyakran különböző helyekről másolják vagy megvásárolják; bomba üzlet ilyen eredeti virtuális anyagokkal foglalkozni. Szinte minden BBS-en és shopping-renszerben akadnak személyiségmásolatokat hirdető szekciók; ezeket „húspiacnak", „rabszolgaveremnek" vagy „szerepelosztónak" is emlegetik. Az árak pár száz eurótól (*Unalmas Történész Professzor* modell), egészen két-három ezerig (*Zarkoniai Szerelemisten/Istennő*) terjedhetnek.

Támadó/Védő programok: a virtuális valóságok nem minden „lakója" együgyű beszélgetőpartner. Bármelyik offenzív vagy defenzív software néhány extra pontért kiegészíthető interaktív opcióval, kommunikációs készséggel, vagy pszeudo-intelligenciával. A programok így védő- és dekoratív szerepet egyaránt betölthetnek; hazajöhetsz a virtuális kastélyodba, felteheted a lábad virtuális székedre, parancsodra virtuális szolgád virtuális italt tölt neked, és megpihenhetsz virtuális (és halálos) Pokolkutyád bozontos fémfejét veregetve.

PÉLDA EGY VIRTUÁLIS VALÓSÁGRA

A VADÁSZKLUB BBS a Hálózat Olympia régiójában található; valós térbeli koordinátái valószínűleg valahol Denver környékén lehetnek (senki sem tudja biztosan). A *Vadászklub* egyetlen 1 000 000 objektumos (Komplex Épület) szuperrealisztikus valóságból áll, ezért memóriaigénye az alap 16 ME helyett 80 ME. Tekintettel a korlátozott helyre, a virtuális valóságot nyolc darab, összefüggő memóriában tárolják a *Vadászklub* AdatErődítményében.

A klub túlnyomó részét a **Kúria** teszi ki, melyet az első és második memóriában tárolnak. A kúria apró régiségekkel és műtárgyakkal díszített hatalmas angliai Tudor-stílusú szobákból áll. A szobák berendezése meglehetősen egyszerű; parketta, szőnyegek, függönyök, lambériázott falak, nem mozdítható festmények. Csak a bútorok mozdíthatóak. A helyiségeket szegecselt sárgarézlemezes, nehéz tölgyfaajtók választják el egymástól – a legtöbb szobát társalgónak használják a BBS idelátogató tagjai. Remek helyek információcserére, játékokra és társasági életre; azaz egy szokványos BBS különféle funkciónak a betöltésére. Mivel a Kúriát kevés nagy kiterjedésű objektumra korlátozták, viszonylag kevés aktuális memóriát igényel.

A hármas számú memóriablokk javarészét a **Kert** foglalja le; egy rózsaágyásokkal, sétányokkal, tavacskával és krokett-pázsittal feldobott angolkert reprodukciója. A kertet magas sövény és az égbolt határolja – a virtuális valóság itt végződik, továbbhaladni lehetetlen.

A **Szalon** a négyes és az ötös memóriát foglalja el; ez a klub legkomplexebb helyisége, ahova csak a régebbi tagok kapnak belépőt. Itt tárolják a *Vadászklub* legfontosabb fájljait (fali rekeszekbe rejtett ódon könyveknek álcázva), egy üzenőtáblát, és a szórakoztató-, játék-, illetve egyéb programok könyvtárait. A könyvtárra a **Dent** nevezetű riasztóprogram felügyel.

Dent *Riasztó/Észlelő* funkciókkal, interaktivitás, a pszeudo-intelligencia és állandó aktivitás opcióval rendelkezik, képes eseményekre és személyekre visszaemlékezni, cyberdeckek szignáljait felismerni, parancsoknak engedelmeskedni, társalogni. Dent 6-os erősségű program; IKON-ja egy unott képű, kissé orrhangú angol komornyik.

Dent mellett a szalon még otthont ad a DOG-nak, egy 8-as erősségű módosított *Pokolkutya* programnak. A DOG-ot arra programozták, hogy reagáljon Dent bármilyen riasztására és támadja meg a betolakodókat.

Az **Ebédlő** a hatos és hetes memóriát foglalja le; ez egy barokk-stílusú terem, ínyencségektől és ritka boroktól roskadozó óriási asztallal. A felszolgált számtalan különféle fogásnak köszönhetően ez a szoba sok objektumot igényel; ezért, amikor máshol van szükség memóriára, az Ebédlő bankett részeit a klub SysOp-ja de-rezzeli (megszünteti), hogy helyet szabadítson fel.



TÖRTÉNELEM
TECHNIKA
FORRÓ TIPPEK
NIGHT CITY
MEGACÉGEK
FAXLAPOK

11. RÉSZ

MINDENRŐL, AMI SÖTÉT ÉS CYBERPUNK

HÁTTÉRINFO

SOKKOLÓ JÖVŐ:

Egy másik történelem

Az Egyesült Államok egymást követő korrupt kormányai és a harminckét évnyi bizonytalan gazdasági helyzet egy egész nemzet társadalmi, faji és gazdasági megosztását eredményezték.

Az 1980-as évek végén már nyilvánvalóvá vált, hogy az ország válságban van. A társadalmi eszmék semmivé foszlottak a különböző érdekeltségű politikai csoportok mindent elnyelő versengésében, a médiák által felkorbácsolt indulatokban és a széles körben előtérbe törő „mit törődöm én más bajával" világnézetben. 1994-re a hajléktalanok száma elérte a 21 milliót. A technikai forradalom még inkább szétzilálta a gazdaságot, két egymástól élesen elütő társadalmi réteget teremtve: a profi üzletemberek gazdag, technika-orientált, nyereséghajhászó csoportját, és a képzetlen munkások, hajléktalan tömegek alsóbb néposztályát. A középosztály szinte megszűnt. Ez volt az a gyászos kezdet, amely aztán a 2000-es évek Amerikájának jelenlegi arculatához vezettet.

A nagyvárosok üzleti negyedei a befolyásos óriáscégek ellenőrzése alatt álló, tiszta, rendezett, fényűző kirakatvárosokká lettek, a bűnözés és a szegénység rákfenéje nélkül. A központi területeket a **Gettónegyedek** (gúnynevükön Harcizónák) ölelték körül – düledező, szennyes elővárosok, boosterbandáktól és erőszakos szociopatáktól hemzsegő, lepusztult városrészek. A külső negyedekre szintén a cégek terjesztették ki befolyásukat: biztonságos, jól őrzött, viszonylag biztonságos területeket alakítottak ki alkalmazottaik és azok családja számára.

Szerte a **középnyugati államokban** sok kisváros vált lakatlanná, ahogy a helyi farmok, vállalkozások, bankok sorra tönkrementek az évekig tartó szárazság, éhínség, és a mind inkább eluralkodó gazdasági fejetlenség következtében. A farmokat hatalmas agrokorporációk vásárolták fel, és bérmunkásokkal, gépekkel, jól felszerelt fegyveres őrökkel tartották fenn a rendet. Az országutak csatatérré váltak, mechanizált vizigótokra emlékeztető, felfegyverkezett Nomádbandák jártak városról-városra, raboltak és fosztogattak.

Mégis, ezen a sivár tájon csillant fel a remény fénye. Az elmúlt évtized zűrzavarai egyesítették a nincsteleneket, nyomasztották és dühítették a nemzetet. Rockerek, Nomádok, Szólók és Médiák szálltak harcba a hatóságokkal és az elnyomással; megjelent egy új mozgalom, hogy felváltsa a 2000-es évek elejére jellemző banda-mentalitást. Habár hosszú út vár még az Egyesült Államokra, úgy tűnik, lassan sikerülhet talpra állnia. Egyedül az idő a megmondhatója, vajon sikerrel járnak-e a ***Cyberpunkok***?

A JÖVŐ TÖRTÉNELMI ESEMÉNYEI

1990

AZ ELSŐ KÖZÉP-AMERIKAI KONFLIKTUS. AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK INTERVENCIÓS AKCIÓKBA BONYOLÓDIK PANAMÁBAN, NICARAGUÁBAN, HONDURASBAN ÉS EL SALVADORBAN. KANTONAI ERŐKET KÜLDENEK A PANAMA-CSATORNÁHOZ, HOGY BIZTOSÍTSÁK EGY EX-AMERIKAI BÁBDIKTÁTORTÓL.

NYUGAT- ÉS KELET NÉMETORSZÁG ÚJRA EGYESÜL. A VARSÓI SZERZŐDÉS KÜLÖNÁLLÓ NEMZETEKRE SZAKAD SZÉT.

A SZOVJET MEGA-ÁLLAM SZÉTFORGÁCSOLÓDÁSA. ETTŐL A PONTTÓL KEZDVE A SZOVJETUNIÓ KÖZELEDIK NYUGAT-EURÓPÁHOZ, S 2000-RE AZ EURÓPAI KÖZÖSSÉG LEGNAGYOBB SZÖVETSÉGESÉVÉ LESZ.

GORBACSOV SZOVJET ELNÖK ANDREJ GORBOREVET NEVEZI KI UTÓDJÁUL.

DÉL-AFRIKA ÖSSZEOMLÁSA. AZ ELKÖVETKEZŐ 4 ÉVBEN A KOMMUNIKÁCIÓ A KÜLVILÁGGAL A LEHETSÉGES MINIMUMRA CSÖKKEN, SZÖRNYŰ KEGYETLENKEDÉSEKRŐL ÉS NÉPIRTÓ HÁBORÚKRÓL ÉRKEZNEK HÍREK.

1991

AZ EURÓPAI ŰRKUTATÓ ÜGYNÖKSÉG (ESA) FELLÖVI A HERMÉSZ-ŰRREPÜLŐGÉPET.

GORBOREV REZSIMJE ELSÖPRI A RADIKÁLISOK MARADÉKÁT IS.

A BIOTECHNIKA KIFEJLESZTI A CHOOH2-T.

AZ ELSŐ KUPOLA-VÁROS ÉPÍTÉSE, JERSEY CITY ROMJAIN. 16 „ARCO" ÉPÍTÉSE KEZDŐDIK MEG AZ ELKÖVETKEZŐ 5 ÉVBEN, EGÉSZEN AZ 1997-ES VÁLSÁGIG, AMELY HATALMAS, FÉLIG BEFEJEZETT ÉPÍTMÉNYEKET HAGY MAGA MÖGÖTT. AZ ÉPÍTMÉNYEK HAJLÉKTALANOKKAL TELNEK MEG.

MESTERSÉGES IZOMROSTOK KIFEJLESZTÉSE EGY STANFORDI KUTATÓKÖZPONTBAN.

1992

AZ 1992-ES MEGÁLLAPODÁS NYOMÁN LÉTREJÖN AZ EURÓPAI GAZDASÁGI KÖZÖSSÉG. FENNHATÓSÁGI ÖVEZETEK ÉS VÉDŐVÁMOK SZABÁLYOZZÁK A TAGÁLLAMOK – KÖZTÜK FRANCIAORSZÁG, BRITANNIA, EGYESÜLT NÉMETORSZÁG, OLASZORSZÁG – MŰKÖDÉSÉT. KÖZÖS FIZETŐESZKÖZT (EURÓDOLLÁR) VEZETNEK BE, AMELY A VALUTÁK ARANYBAN MÉRT ÁTLAGÉRTÉKÉN ALAPSZIK. ELSZIGETELŐDÉSÉTŐL TARTVA AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK IS CSATLAKOZIK.

AZ AMERIKAI KÁBÍTÓSZER ELLENES ÜGYNÖKSÉG (DEA) MESTERSÉGESEN ELŐÁLLÍTOTT JÁRVÁNYOKAT TERJESZT EL VILÁGSZERTE, A KOKA- ÉS ÓPIUM ÜLTETVÉNYEK ELPUSZTÍTÁSÁRA.

CHILE ÉS ECUADOR KORMÁNYA ÖSSZEOMLIK.

AMERIKA-SZERTE KEGYETLEN KÁBÍTÓSZERHÁBORÚ TOMBOL AZ EURÓPAI CÉGEK ÁLTAL PÉNZELT KERESKEDŐK ÉS A DEA KÖZÖTT.

AZ ELSŐ NAGYENERGIÁJÚ LÉZERES HAJTÓMŰ KIPRÓBLÁSA A SZOVJETUNIÓBAN. AZ EURÓPAI ŰRKUTATÓ ÜGYNÖKSÉG NYOLC TAGJA KEZDETLEGES TÖMEGKILÖVŐT ÁLLÍT FEL A KANÁRI-SZIGETEKEN.

1993

AZ ELSŐ TRC-RENDSZERŰ BIOLÓGIAI INTERFACE CHIPEK KIFEJLESZTÉSE AZ EGYESÜLT NÉMETORSZÁGBAN, MÜNCHENBEN.

AV-4-ES AERODYNE ROHAMJÁRMŰ KIFEJLESZTÉSE AZ AMERIKAI VÁROSI ÖVEZETEKBEN TOMBOLÓ ZAVARGÁSOK MEGFÉKEZÉSÉRE.

HÁTTÉRINFO

Az 1990-es évek első felének elsöprő reformjai (és a konzervatív kommunisták 1991-es „kiűzetése") után az **Új-Szovjetúnió** a terjeszkedő európai közösség erős partnereként lépett színre. Kelet-Európa nagy része a hidegháború napjaiban elképzelhetetlennek hitt autonómiához jutott. A szovjet állam leggyengébb pontja továbbra is az élelmiszergyártás, még mindig nem képes ellátni éhező népességét és technológiai színvonala is messze elmarad más európai nemzeteké mögött. Az újjálalakult Kommunista Párt kudarcokkal teli gazdasági és szociális reformjainak hatására a konzervatívok ismét erősödnek; a hidegháborús harcosok és a liberális reformerek között hamarosan újabb leszámolás várható.

„Képzeljünk el egy olyan világot, ahol Közép-Amerika nem vált csatatérré; ahol az Egyesült Államok megoldást talált a bűnözés, az infláció és a kábítószerek problémájára; ahol a Hidegháború demokráciával és nem egymással marakodó diktátorok végeláthatatlan sorával végződött..."

– Dr. Albert Harper a Történelem Viharai c. könyv szerzője, 2015

A **Közel-Kelet** csendes – vészjóslóan az. A rövid nukleáris csapásváltás Irán, Líbia, Irak, Csád, és az Arab Emirátusok hatalmas területeit változtatta radioaktív üvegsivataggá. Csak Egyiptom, Szíria és Izrael úszta meg sértetlenül; légierejük képes volt megsemmisíteni a berepülő öngyilkos bombázókat. A katasztrófa sújtotta területek többségén a csőcselék uralkodik, a túlélők letarolt városaikban gyűlnek össze vagy egy helyi hadúr zsarnoksága alatt rettegnek. Sokan a sivatagban kerestek menedéket, hogy évek múltán harcos-törzsekké szerveződve jelenjenek meg újra. Mások a vallásos fanatizmus felé fordultak, hogy terrorista akciókkal és gyilkosságokkal

KOLUMBIAI KÁBÍTÓSZERBÁRÓK KISMÉRETŰ NUKLEÁRIS SZERKEZETET ROBBANTANAK NEW YORKBAN. 15,000 HALOTT.

1994

A VILÁGTŐZSDE '94-ES VÁLSÁGA. AMERIKA GAZDASÁGA MEGINOG, AZTÁN ÖSSZEOMLIK.

EGY NUKLEÁRIS BALESET SORÁN PITTSBURGBEN 257-EN ÉLETÜKET VESZTIK. AZ ELKÖVETKEZŐ 10 ÉVBEN A RÁKBAN ELHALÁLOZÓK SZÁMA JELENTŐSEN MEGUGRIK.

1995

KÖZÖS ESA ÉS PÁNAFRIKAI EGYEZMÉNY KERETÉBEN MEGKEZDŐDIK A KILIMANDZSÁRÓ TÖMEGKILÖVŐ ÉPÍTÉSE.

1996

VÁLSÁGHELYZET AZ EGYESÜLT ÁLLAMOKBAN. A VILÁGTŐZSDE ÖSSZEOMLÁSÁTÓL, A MINDENT ELÁRASZTÓ MUNKANÉLKÜLISÉGTŐL, HAJLÉKTALANOKTÓL ÉS KORRUPCIÓTÓL MEGGYENGÜLVE, SOK VÁROS ÖNKORMÁNYZATA MŰKÖDÉSKÉPTELENNÉ VÁLIK VAGY CSŐDBE MEGY. AZ AMERIKAI KORMÁNY ELKÉPESZTŐ DEFICITET MONDHAT MAGÁÉNAK, A NÉGYEK PÉNZÜGYI MACHINÁCIÓI TELJESEN EREDMÉNYTELENEK MARADNAK.

NOMÁD ZAVARGÁSOK. MOSTANRA SZINTE MINDEN NEGYEDIK AMERIKAI ÁLLAMPOLGÁR HAJLÉKTALANNÁ VÁLIK. SZÁZEZREK TÜNTETNEK LAKÓHELYEKÉRT SZERTE AZ EGYESÜLT ÁLLAMOKBAN. NOMÁD CSOPORTOK JELENNEK MEG A NYUGATI PARTON, ÉS GOMBAMÓD SZAPORODNAK ORSZÁGSZERTE.

MEGJELENNEK A BOOSTERBANDÁK.

FELDÜHÖDÖTT POLGÁROK BŰNÖZŐKET VÉDŐ ÜGYVÉDEK SZÁZAIT LINCSELIK MEG.

AZ ALKOTMÁNYT FELFÜGGESZTIK. SZÜKSÉGÁLLAPOTOT VEZETNEK BE AZ EGYESÜLT ÁLLAMOKBAN.

1997

KÖZEL-KELETI KATASZTRÓFA. A FORRONGÓ INDULATOK NUKLEÁRIS CSAPÁSVÁLTÁSSAL VÉGZŐDNEK. IRÁN, IRAK, LÍBIA, CSÁD, ÉS AZ ARAB EMIRÁTUSOK TERÜLETE RADIOAKTÍV SIVATAGGÁ VÁLTOZIK. A VILÁG OLAJKÉSZLETE A FELÉRE CSÖKKEN.

AZ ÁLLAMOK ÉSZAKNYUGATI RÉSZÉN, TOXIKUS ANYAG SZIVÁRGÁSÁNAK KÖVETKEZTÉBEN SALMON VÁROSÁNAK CSAKNEM TELJES LAKOSSÁGA ELPUSZTUL. SEATTLE GAZDASÁGA MEGBÉNUL.

„ROCKER" MANSONT MEGGYILKOLJÁK ANGLIÁBAN.

1998

NEO-LUDDITÁK ÚJRASZERVEZŐDÉSE NYUGAT KENTUCKYBAN. A KÖVETKEZŐ TÍZ ÉVBEN A „LUDIK" FELELŐSEK A REPÜLŐTEREKEN, GYÁRAKBAN, ORSZÁGUTAKON ÉS TÖMEGKÖZLEKEDÉSI CSOMÓPONTOKON ELKÖVETETT POKOLGÉPES MERÉNYLETEKÉRT.

A '98-AS NAGY SZÁRAZSÁG A KÖZÉPNYUGATI TERÜLETEK JAVARÉSZÉT SIVÁR, FÜVES PUSZTASÁGGÁ VÁLTOZTATJA. AZ AGROBUSINESS CÉGEK NYOMÁSA ÉS A SZÁRAZSÁG KÖZÖTT ŐRLŐDVE A CSALÁDI FARMOK SORRA MEGSZŰNNEK.

10.5-ÖS ERŐSSÉGŰ FÖLDRENGÉS PUSZTÍTJA LOS ANGELESBEN, A TENGER A VÁROS 35%-ÁT ELÖNTI. BECSLÉSEK SZERINT 65,000-EN LELIK HALÁLUKAT.

1999

A SZÖVETSÉGI FEGYVERTÖRVÉNY BEVEZETÉSE.

MILLENIUMI SZEKTÁK JELENNEK MEG A VILÁGVÉGÉT 2000 JANUÁR ELSEJÉRE JÓSOLVA. EZREK KÖLTÖZNEK ELSZIGETELT KÖZÖSSÉGEKBE ÉS TEMPLOMOKBA, HOGY „VÁRJÁK A VILÁGVÉGÉT".

TYCHO-KOLÓNIA ÜZEMBEHELYEZÉSE A HOLDON. A KOLÓNIÁT EGY TÖMEGKILÖVŐ-

álljanak bosszút, ki-kicsapva a rommá tett Közel-Keletről. Ezeken a vidékeken a Dzsihád – a Szent Háború – hírét hordja szárnyán a radioaktív szél, noha máig nem világos, hogy a hitetlenekkel vívott ősi háború eljövendő korszaka mit rejteget.

Capetown vérfürdőiből Új Afrika született: az egymással harcban álló országok, diktátorok, demokratikus és szocialista köztársaságok zavarba ejtően kusza, részekre szakadt kontinense. Változást csak az Euro-nemzetek és Tanzánia között köttetett, a Kilimandzsáró tömegkilövő felépítéséről szóló megállapodás hozott. Ettől kezdve számos afrikai nemzet megtalálta helyét a 21. századi világában. Munkaerejüket, nyersanyagaikat és az egyenlítői orbitális övezetre eső értékes területeiket bocsátották árúba. Afrikai államok vetették meg lábukat az űrben – az odafenn dolgozó építőmunkások csaknem egyharmada afrikai, és az űrkikötők, építkezési területek többségét is Afrika földjén létesítették. A technológia egyetlen kormány zászlaja alá gyűjti Afrika népeit; közel az idő, amikor az utolsó törzsi villongás is eltűnik a történelem süllyesztőjében és az utolsó pitiáner diktátor is fejet hajtani kényszerül, a csillagos ég kihívása előtt.

Japán új kihívásoknak néz elébe Kelet-Ázsiában. Az Egyesült Államok oltalmazó szárnyait elveszítve nemcsak saját védelmével kell megbirkóznia az atomkorban, hanem Korea, Kína és az újjászervezett Új Fülöp-szigetek erősödő gazdasági fenyegetésével is. Az elmúlt évtizedekben a japánok a gazdasági rivalizálás és a rablóbáró politika helyett az USA gazdaságának támogatása mellett döntöttek. Az 1990-es évek kereskedelmi háborúinak sebei persze nehezen gyógyulnak, ezért az igazi együttműködés a két állam között még várat magára. A helyzetet tovább súlyosbítja, hogy az újonnan megerősödött, babérokra törő Kína jelentősen javította viszonyát az USA-val a 2009-es Kölcsönös Védelmi Egyezmény keretében.

Az Egyesült Államokkal vívott hosszú háborúskodás után kölcsönösen együttműködő, független államok jöttek létre Közép-Amerikában. Az USA erőit a Panama-Csatorna övezet kivételével mindenhonnan kiszorították, egyedül ez a zóna képes nyers katonai erővel ellenállni a szüntelen gerilla agressziónak. Dél-Amerika a junták, diktátorok, ex-kábítószer bárók, titkosrendőrségek vég nélküli háborúitól hangos. Az időszakosan fellángoló forradalmak csak fokozzák a káoszt és a fejetlenséget.

AZ EURÓPAI KÖZÖSSÉG FELEMELKEDÉSE

Felejtsd el a Pacifikus Századot – ez itt a Neo-Európa korszaka. A késő 1980-as évekre nyilvánvalóvá vált, hogy az európaiaknak félre kell tenniük régi vitáikat, hogy szövetségre lépjenek a világhatalmak egyre növekvő versengésében. Az Európai Gazdasági Közösséget (EEC) erre hozták létre.

Sajnálatos módon, ez nem jelentette azt, hogy az EEC-nek együtt kellene működni más Európán kívüli nemzetekkel. Japán, Kína, Korea, és az Egyesült Államok nem tagja az EEC-nek (Japánt 2015-ben kizárták), és súlyos veszteségeket szenvedtek az európai védővámoktól és a velük szemben tanúsított tisztességtelen üzleti magatartástól.

2002

ÉLELMISZER VÁLSÁG; MUTÁLÓDOTT NÖVÉNYVÍRUS ELPUSZTÍTJA A KANADAI ÉS SZOVJET GABONÁT. AZ AMERIKAI AGROBUSINESS CÉGEK EGY ÚJ BIOLÓGIAI ELLENSZÉRUMNAK KÖSZÖNHETŐEN ÁTVÉSZELIK A VÁLSÁGOT. A SZOVETÚNIÓ BIOLÓGIAI HADVISELÉSSEL VÁDOLJA MEG AZ EGYESÜLT ÁLLAMOKAT.

2003

MÁSODIK KÖZÉP-AMERIKAI HÁBORÚ. AZ USA MEGSZÁLLJA KOLUMBIÁT, ECUADORT, PERUT ÉS VENEZUELÁT. A KATASZTRÓFÁLIS HÁBORÚ AMERIKAIAK EZREINEK AZ ÉLETÉBE KERÜL. EZZEL EGYIDEJŰLEG A „NÉGYEK" MARADÉKÁT ÁLTALÁNOS REFORMHULLÁM SÖPRI EL.

TESLA JOHANNENSON, A WNS MÉDIASZTÁRJA LERÁNTJA A LEPLET AZ ELSŐ KÖZÉP-AMERIKAI KONFLIKTUS TITKOS IRATAIRÓL.

2004

AZ ELSŐ KLÓNOZOTT SZÖVETEK NÖVESZTÉSE „IN VITRO". A MIKROVARRATOK, STERILIZÁLÓ MEZŐK KIFEJLESZTÉSE.

TESLA JOHANNENSONT KAIRÓBAN MEGGYILKOLJÁK.

AZ ELSŐ CÉGHÁBORÚ. 12 MULTINACIONÁLIS CÉG (KÖZTÜK AZ EBM ÉS AZ OA) KÜZD A TRANS-WORLD LÉGITÁRSASÁG BIRTOKLÁSÁÉRT.

2005

A CYBERMODEM KIFEJLESZTÉSE.

EBM SZÓLÓK TÁMADÁST INTÉZNEK A KENJIRI TECHNOLOGIES TOKIÓI IRODÁJA ELLEN.

18 HALOTT.

VÉGET ÉR AZ ELSŐ CÉGHÁBORÚ.

2006

AZ ELSŐ LABORATÓRIUMI KÖRÜLMÉNYEK KÖZÖTT NÖVESZTETT EMBERI KLÓN. ÖNTUDAT NÉLKÜL SZÜLETIK, CSAK 6 ÓRÁT MARAD ÉLETBEN.

2007

MÁSODIK CÉGHÁBORÚ: SZÁMOS ÓRIÁSCÉG (KÖZTÜK A PETROCHEM IS) A DÉL-KÍNAI TENGER OLAJMEZŐINEK BIRTOKLÁSÁÉRT HARCOL EGYMÁSSAL.

VEL IS KIBŐVÍTIK, HOGY NYERSANYAGOKKAL LÁTHASSÁK EL AZ ORBITÁLIS ÉPÍTKEZÉSEKET.

2000

A MILLENIUMI SZEKTÁK ÁMOKFUTÁST RENDEZNEK JANUÁR ELSEJÉN, AZ ERŐSZAK ÉS ÖNGYILKOSSÁG ORGIÁJÁBAN LEGTÖBBEN ÖNMAGUKAT PUSZTÍTJÁK EL.

A „CSALÁDIAS" JELLEGŰ PÓZERBANDÁK MEGJELENÉSE.

HATALMAS TŰZVÉSZEK TOMBOLNAK AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK ÉSZAKNYUGATI RÉSZÉN, TÖBB MILLIÓ ACRE FARMOT ÉS FÜVES TERÜLETET ELPUSZTÍTVA.

AZ L-5 KRISTÁLYPALOTA ŰRÁLLOMÁS ÉPÍTÉSÉNEK MEGKEZDÉSE.

PUSZTÍTÓ JÁRVÁNY SÚJTJA AZ EGYESÜLT ÁLLAMOKAT ÉS EURÓPÁT, SZÁZEREK ÉLETÉT KÖVETELVE.

2001

A HÁLÓZAT SZERKEZETE A WORLDSAT-RENDSZER ÜZEMBEHELYEZÉSÉVEL MEGSZILÁRDUL.

Igazságszolgáltatás

A 2000-es évek rendőrségének felépítése megegyezik a 20. századival. Vannak Gyilkossági, Kábítószerellenes, Betörési és Közlekedési csoportok; mindegyik körülbelül 5 nyomozóból áll. A legfrissebb változás a Cyberpszichopata Ellenes Alakulatok (egyszerűbben Pszicho Alakulat, vagy MAX-TAC) megjelenése volt – ezek a csoportok a kibernetikus bűnözők üldözésével foglalkoznak. Amíg az átlagos „gyalogzsaru" páncélozott riadókocsival, kevlardzsekiben, sisakban, smart-chipezett Beretta oldalfegyverrel járja az Utcát, addig a Pszicho Ellenes Alakulatok gyrokoptereket, AV-4-eseket, miniágyúkat, rohamfegyvereket és Stinger rakétavetőket használnak.

Míg a városi zsaruk a város minden részében járőröznek, a Cégzsaruk csak a vállalatok létesítményeire felügyelhetnek. Azokban az övezetekben, ahol nagyszámú irodaépület áll egymás közvetlen szomszédságában, gyakorlatilag teljes üzleti negyedek váltak a Cégzsaruk területévé. A Cégzsaruk általában jobban felszereltek, gyakran teljeskörű Trauma Team orvosi biztosítással dolgoznak. Sokkal rosszindulatúabbak és kegyetlenebbek hivatásos kollégáiknál, előbb lőnek, és csak aztán kérdezősködnek –

AZ EGYESÍTETT POLGÁRI BÜNTETŐ TÖRVÉNYKÖNYV

ITT KÖVETKEZNEK 2020 FONTOSABB BŰNCSELEKMÉNYEI ÉS BÜNTETÉSÜK, AHOGYAN AZT A EPBTK-BAN MEGHATÁROZTÁK:

Könnyű testi sértés: Másik személy kárára elkövetett erőszak, nem önvédelemből. Személyiségmódosítással vagy 1K6+1 hónap börtönnel büntethető.
Gyilkossági kísérlet: Akárcsak a testi sértésnél. 1K6+1 év börtön, kötelező braindance.
Betörés: Behatolás magánterületre, idegen javak eltulajdonításának szándékával. Büntetés: Kitiltás, börtön (1K6+1 év) vagy braindance.
Szervezett bűnözés: Bűncselekmény elkövetésére irányuló csoportos szervezkedés. Kitiltás, börtön (1K6+1 év) vagy barindance.
Hamisítás: Hamis fizetőeszközök, dokumentumok létrehozása csalás szándékával. Büntetés: börtön (1K10+5 év).
Zsarolás: Más személy vagyoni értékének eltulajdonítása, testi épségének fenyegetésével. Büntetés: Börtön (1K10+5 év).
Gyilkosság (elsőfokú): Megfontolt szándékkal, vagy bűncselekmény elkövetése közben végrehajtott emberölés. Büntetés: Halál.
Gyilkosság (másodfokú): Gondatlanságból vagy felindulásból elkövetett emberölés. Büntetés: 1K10+10 év börtön, braindance, végleges személyiségmódosítás.
Gyilkosság (jogos): Önvédelemből, vagy bűncselekmény megakadályozása érdekében elkövetett emberölés. Nincs büntetés.
Emberrablás vagy jogtalanul fogvatartás: Valakit akarata ellenére fogságban tartani. Büntetés: 1K10+10 év börtön, braindance, végleges személyiségmódosítás.
Lopás vagy rablás: Más személy vagyoni értékének eltulajdonítása, erőszakkal, fenyegetéssel, vagy sikkasztással. A büntetés a tett súlyosságától függően változó: kitiltás, 1K10+10 év börtön, braindance, végleges személyiségmódosítás.
Garázdaság: Mások tulajdonának felelőtlen rongálása. Büntetés: Kitiltás, 1K6 hónap börtön.
Nemi erőszak: Szexuális aktusra kényszerítés erőszakkal vagy fenyegetéssel. Büntetés: 1K10+5 év börtön, végleges személyiségmódosítás.
Hivatalos személy elleni erőszak: Menekülési kísérlet jogszerű letartóztatás elől, vagy hivatalos személy akadályozása jogszerű feldata végrehajtásában. Büntetés: Kitiltás, braindance, 1K6+1 hét börtön.
Zavargás vagy engedély nélküli gyülekezés: Gyülekezés mások tulajdonának rongálásának szándékával, erőszakos cselekedetekre felbujtás stb. Büntetés: kitiltás, 1K6+1 nap elzárás.
Birtokháborítás: Behatolás magánterületre. 1K6 nap elzárás.

A BRAINDANCE KIFEJLESZTÉSE SANTA CRUZ-BAN.

2008

AMERIKAI TÁMADÁS ÉRI A MIR XIII. FEGYVERPLATFORMOT. AZ EURÓPAI ŰRKUTATÓ ÜGYNÖKSÉG (ESA) BEAVATKOZÁSÁVAL ORBITÁLIS HÁBORÚ ROBBAN KI AZ „EURÓK" ÉS A „JENKIK" KÖZÖTT, MÍGNEM A TYCHO HOLDKOLÓNIA TÖMEGKILÖVŐJE SZIKLÁT DOB COLORADO SPRINGS-RE. KÍNOS CSEND ÁLL BE.

2009

KÖZÖS EURO-SZOVJET EXPEDÍCIÓ INDUL A MARSRA.

AZ ÓRIÁSCÉGEK ELSÖPRIK A MAFFIÁT NIGHT CITY-BEN.

EGY AMERIKAI „TERRORISTA CSOPORT" HATALOMÁTVÉTELT KÍSÉREL MEG A KRISTÁLYPALOTÁBAN. AZ ESA LELEPLEZI A VÉDELMI HÍRSZERZŐ ÜGYNÖKSÉG ÜZELMEIT, ÉS FIGYELMEZTETÉSÜL 12 TONNA SZIKLÁT DOB WASHINGTONRA.

2010

A MÁSODIK KÖZÉP-AMERIKAI KONFLIKTUS VÉGE.

AZ USA HÍRADÁSAINAK 62%-A A NETWORK 54 KEZÉBE KERÜL.

AZ ÉLELMISZER ZAVARGÁSOK DENVERBEN 52 HALÁLOS ÁLDOZATOT KÖVETELNEK.

2011

BEFEJEZŐDIK A KRISTÁLYPALOTA ÉPÍTÉSE. AZ ESA VÉGLEGESEN MEGVETI A LÁBÁT A MAGAS ORBITÁLIS ZÓNÁBAN.

AZ ESA / SZOVJET EXPEDÍCIÓ ELÉRI A MARSOT.

2012

BIOJÁRVÁNY PUSZTÍT CHICAGOBAN. 1,700 HALOTT.

ZAVARGÁSOK NIGHT CITY-BEN EGY KONCERTEN. 18 HALOTT, 51 SEBESÜLT. A RÉGI ARASAKA ÉPÜLETET FELPRÉDÁLJÁK.

2013

A NETWATCH LÉTREHOZÁSA KÖZÖS AMERIKAI / EURÓPAI EGYEZMÉNY ALAPJÁN.

AZ ELSŐ IGAZI MESTERSÉGES INTELLIGENCIA KIFEJLESZTÉSE A MICROTECH SUNNYVALE, KALIFORNIAI LÉTESÍTMÉNYÉBEN.

2014

AZ I-G ALGORITMUSOK ÁTALAKÍTJÁK A HÁLÓZATOT.

NIGHT CITY-BEN KEZDETÉT VESZI A „FÉM HÁBORÚJA", BANDÁK HARCOLNAK EGYMÁSSAL A TERÜLETEK FELOSZTÁSÁÉRT.

2015

A CYBER-ZSOLDOSOK MEGJELENÉSE; LITVÁNIA CYBER-KATONÁK FELBÉRLÉSÉVEL VERI VISSZA A LETT NACIONALISTÁK INVÁZIÓJÁT.

2016

A HARMADIK CÉGHÁBORÚT A HÁLÓZATBAN VÍVJÁK. A RIVÁLIS VÁLLALATOK EGYMÁS ADATERŐDJEIT TÁMADJÁK.

2017

AZ ELSŐ ÖNTUDATTAL RENDELKEZŐ EMBERI KLÓNOK LÉTREHOZÁSA.

2018

ÖSSZECSAPÁSOK KELET-EURÓPÁBAN.

tudják, hogy az óriáscégek úgyis eltussolják az ügyet.

Az Egyesített Polgári Büntető Törvénykönyv

Az 1990-es évek csillagászati magasságokba szökő bűnözési statisztikái egyértelműen igazolták, hogy az igazságszolgáltatás válságba került. Az 1996-os „Nagytakarítást" követően (amikor polgári csoportok bűnözőket védő ügyvédek százait lincselték meg), a kormány hároméves szükségállapotot hirdetett az Egyesült Államokban. A szükségállapot ideje alatt az igazságszolgáltatást a katonai törvényszékek gyakorolták – az egészben az volt a legmeglepőbb, hogy működött. A fosztogatásért kiszabott halálbüntetések rendet teremtettek a zavargásoktól sújtott övezetekben.

Ezidő alatt a Katonai Büntető Törvénykönyv adta az USA törvénykezésének gerincét. Drákói szigorú eljárásai és büntetései olyan átütő sikert hoztak a bűnüldözésben, hogy a Kormány a szükségállapot 1999-es felfüggesztésekor az új Egyesített Polgári Büntető Törvénykönyvet is ezen alapokra fektette. Manapság ugyan polgári szervezetek felügyelik és alkalmazzák a törvényeket, mégis az 1999-es törvénykönyv maradt az irányadó a 2020-as évek Amerikájának törvénykezésében is.

Az úgynevezett „vádalkut" (a vádlott bűnösnek vallja magát egy kisebb vádban, az eljárás meggyorsításának érdekében) eltörölték. Feltételes szabadlábra helyezésről szinte alig hallani. A halálbüntetés bevett standardnak számít a gyilkossági ügyekben – 3 hónap fellebbezésre van lehetőség, utolsó esélyként a perdöntő, újabb bizonyítékok bemutatására. A legtöbb bűncselekményért 5-10 évig terjedő börtönbüntetés jár. A kisebb törvénysértéseket kitiltással vagy személyiségmódosítással torolják meg.

Az önvédelem fogalmát így határozták meg: „bármilyen eset, amelyben az elkövető képes cáfolhatatlanul bebizonyítani, hogy saját vagy valaki más élete veszélybe került, s az adott körülmények között sem rendőrhatósági személy segítségéhez nem folyamodhatott, sem nem állt rendelkezésére másmilyen mód a sértett fél ártalmatlanná tételére".

Narkotikus szerek birtoklása az Egyesült Államok közterületein elméletileg tilos. A rendelkezés hatásköre azonban igencsak vitatható, mivel a Kábítószer Ellenes Ügynökség (DEA) 1990-es években genetikailag kitenyésztett növénybetegségei elpusztították a világ koka- és opiumcserjéinek 96%-át. A törvény nem vonatkozik az úgynevezett „dizájner kábítószerekre", például az endorfin-származékokra, melyek orvosi szernek számítanak.

Bűnök és büntetések

Az 1999-es Egyesített Polgári Büntető Törvénykönyv bűncselekményekért kiszabott büntetései gyorsak, biztosak és drákói szigorúak. A legegyszerűbb megoldás a személyiségmódosítás – olyan kezelés, amely meggátolja, hogy valaha is újra elkövesd ugyanazt a bűntényt. A személyiségmódosításnak akad néhány kellemetlen mellékhatása is, például a szélsőséges rettegés az adott bűnténnyel kapcsolatos, de önmagában ártalmatlan szituációtól és eseményektől (pl. rettegés a készpénztől egy rablás-ellenes kezelés után).

A kitiltó implantok a városok rádiótelefon hálózatain sugározott jelsorozatokra aktiválódnak. Ha a büntetés alatt álló személy belép a városba, az implant erős fájdalommal bünteti. Hatékony módszer az elítélt távoltartására, és arra, hogy soha többé ne tegye be a lábát a városba. A visszaeső törvénysértők implantjait más városokban további kódokkal bővíthetik. Ha már elég sok disznóságot művelt elég sok városban, az elítélt többé nem képes civilizált helyekre belépni.

A 2000-es évek börtönei borzasztóan túlzsúfoltak és halálosak. A '90-es évek zavargásai után a börtönhatóságok nem vesződtek többé a rehabilitációval – inkább csak azzal törődtek, hogy összeszedjék a társadalom „veszett kutyáit" és tisztán tartsák az utcákat. A zsúfoltság ellensúlyozására számos börtön kényszeríti lakóit „braindance"-re – az elítélteket kriogenizáló tartályokba helyezik, interface visszacsatolásos nevelőprogramokra kötik, és három- vagy kétéves periódusokra „félreteszik" őket. Az állandó braindance kezelés végnélküli rémálmokat eredményez, ettől rettegnek legjobban az elítéltek.

A legegyszerűbb büntetési forma még mindig a kivégzés. A USA területén az államok többsége Állami Végrehajtókat alkalmaz, akik közvetlen közelről, egyetlen gondosan elhelyezett .44-es kaliberű golyóval szolgáltatnak igazságot. Az Állami Végrehajtóknak jogukban áll a halálbüntetés elől menekülőket levadászni.

Fegyverek

1997-re még a legkedvezőbb fegyvertartási törvényeket is maga alá temette a köztiltakozás hulláma, ahogy a bűnözési ráták a csillagos égig szöktek. A védd-meg-magad felfogás hamarosan az amerikai életstílus részévé vált, és robbanásszerűen megnőtt a könnyű önvédelmi fegyverek iránti kereslet.

1999-re a fegyverviselési engedélyhez mindössze 1) ki kellett tölteni egy „fegyverviselési kérelmet", amely egy darab álcázott (rejtve hordott) fegyver viselését tette lehetővé; 2) magában foglalt 4 nap várakozási időt, az alapos háttérellenőrzésre és jóváhagyásra, (priusz vagy szellemi betegség kizáró ok); és végül 3) 25,00 $ költséggel járt, plusz lézerrel egy sorszámot égettek a fegyver markolatába. Ezzel a számmal veszik nyilvántartásba a fegyvered ballisztikai adatait az FBI/CIA főhadiszállásán Washington DC-ben.

Az 1999-es Szövetségi Fegyvertörvény kimondja, hogy ha a te azonosító számoddal rendelkező fegyvert használták egy bűncselekmény elkövetéséhez, akkor te vagy felelősségre vonható azért a bűncselekményért, hacsak korábban nem jelentetted be fegyvered elvesztését vagy ellopását, és a bejelentést jegyzőkönyvbe nem vették a helyi rendőrségen.

A Szövetségi Fegyvertörvény cikkelyei szerint géppisztolyok vagy más, teljesen automata fegyverek birtoklása illegálisnak számít – az efféle visszaélések 5-7 évig terjedő börtönbüntetéssel sújthatók.

Nem mintha bárki is törődne vele.

Megvan ugyan a maga vonzereje, ha egy régi .357-es vagy .45-ös Coltot használsz, de az okos cyberpunk tudja, hogy a modern pisztolyok biztonságosabbak. A Glock 17-es automata pisztoly az 1980-as évek közepén debütált, s azóta szinte az összes jelentősebb fegyvergyártó cég polimer-gyantából gyártja a különféle kaliberű lőfegyverek alkatrészeit.

Toyo-Chrysler Omega

Tipikus közepes szedán. Végsebessége 140 km/h. Ára 10 000 eb körül mozog.



Leggyakrabban a Federated Arms X-22-es és X-9-es polimer plasztik pisztolyaival találkozhatunk. Számtalan rikító, dizájner színben gyártják ezeket az úgynevezett „egylövetű-polimereket", könnyen tölthető, 8-10 darab hüvelynélküli lőszert befogadó tárakkal működnek, áruk 150-300$ körül mozog és a legtöbb sportboltban beszerezhetőek. A praktikumot, a tartósságot és a divatot egyesítik meggyőző erejű csomagolásban. Az új *Cyberteen* sorozatot például szórópisztollyal festett színes mintázatokkal és gyári díszítésekkel látták el – tökéletes ajándék ez az önvédelemre gondot fordító fiatal vásárlónak.

Járművek

Meglepetés, meglepetés. A várakozással ellentétben a 2000. év sem szolgált semmilyen elképesztően új ötlettel a közlekedés terén. A gazdasági verseny és a polgári nyugtalanság más utakra terelte a kutatásokat – gyakorlatilag maga a közlekedés vált rendkívül korlátozottá. 2020 világának városképei meglehetősen hasonlítanak a 20. századira – túlzsúfolt utakkal, tömött vonatokkal és forgalmas repülőterekkel.

Automobil

(Gyártók; Ford-Mazda, New American Motor, Toyo-Chrysler, Yugo-Marakovka, BMW, Mercedes, Porsche stb.)

Meghajtás: Alkohol- vagy metán üzemanyaggal működő belső égésű motor.
Sebesség: 160-250 km/h
Strukturális Sebzéspontok: 50.
A páncélozott autók max. 30-as SFÉ-vel rendelkeznek minden oldalon, még az ablakokon is.

Az 1980-as évek óta nem történt – külsőleg – jelentős változás az automobilok felépítésében. A legtöbb autó még mindig a „kerekeken guruló doboz" koncepción alapszik, csak a vonalvezetés lett lekerekítettebb vagy szögletesebb. A *Cyberpunk* fogyasztói társadalmának az a nézete ezen termékekkel kapcsolatban, hogy „addig tartsd meg, amíg működik". A 2000-es évek anyagilag szegény környezetében a gyártócégek jobbára megmaradtak a konzervatív, fantáziátlan dizájnok mellett (akár csak napjainkban), így az átlagos családautó nem sok tekintetben különbözik az antik Fordtól vagy Toyotától.

A petróleum rendkívüli drágulása következtében a 2000-es évek szinte összes autója folyékony metánnal vagy meta-alkohol üzemanyagokkal (pl. „CHOOH-2") működik. Az elektromos meghajtású járművek az egyetlen kivételek. A vezérlőrendszerek nagyrészt megegyeznek a késő 20. századiakkal, bár némileg több digitális kijelző és nyomógomb kap helyet a műszerfalon.

A legnagyobb változást a kibernetikus vezérlőművek megjelenése hozta. A kerekeket szervomotorokkal, magát a járművet szabályozókkal és áttételekkel látták el, melyeket egy módosított cybermodem irányít. A vezető egyszerűen „becsatlakozik" a cybermodembe és „gondolja" az autó mozgásait. A cyber-járművek nem túl gyakoriak – az átépítés költséges, és a manuális vezérlés hiánya használhatatlanná teszi a járművet az interface aljzattal nem rendelkező vezetők számára. Eddig egyetlen nagyobb gyártó sem állt elő kizárólag cyber-vezérlésű modellel, noha számos cég foglalkozik standard autók átalakításával.

Bell Boeing V-22B Osprey

Meghajtás: Allison 937 Gázturbina
Teljesítmény: Max. sebesség=275 csomó (500 km/h). Hatótávolság = 950 km.
Strukturális Sebzéspontok: 200 (az Osprey-ek nem páncélozottak)

Az Ospey-en két nagy, széles propellerlapátos hajtómű gondola van a hosszú szárnyak végén. A hajtóműgondolák az „előre" pozíciótól a függőleges pozícióig dönthetők, s így a légijármű függőlegesen is felszállhat, illetve lebeghet. A szárnyak a könnyebb tárolhatóság érdekében visszahajthatóak a gép törzse mellé, minek köszönhetően az Osprey épületek tetejéről és szükség-fellszállóhelyekről is indítható.

A változtatható rotor-állású Osprey koncepció forradalmian újnak számított 1988-ban, amikor bemutatták, de a 2000-es évekre már standard légijárművé vált. A katonai változat jól szolgált a '90-es évek zavargásai és a Közép-Amerikai Konfliktus során. Különféle polgári gyártócégek (Cessna, Lear, Avionica) vásároltak licensz jogot az eredeti Boeing konstrukció gyártá-

sára, melyet aztán kisebb kereskedelmi és üzleti feladatok végrehajtására alakítottak át. A Lear Tiltjet szintén az Osprey ismertetőjegyeit használta fel gondolaszárnyú turbojet változatához.

Az Ospery-ek személyszállítóként közlekednek városközpontok és repülőterek között, vagy cégek használják őket a felhőkarcolók tetején kiépített leszállóteraszokról. A kisebb változatok, mint például a Cessna AE-800 Featherlite modellje, világszerte a legnépszerűbb könnyű légijárművek közé tartoznak, mivel képesek landolni a legelhagyatottabb és legkevésbé előkészített terepen is.

Mágneses (Maglev) Vasút
Számos cég gyártja
Meghajtás: Elektromos, három sines indukciós mező
Sebesség: 320 km/h
Strukturális Sebzéspontok: vagononként 80

A szupravezető mágnesek elérhetővé tették a rendkívül olcsó és időtálló „lebegő vasutak" építését. A mágneses mezőket meglovagoló „lebegők" a tömegközlekedés egyik legfontosabb eszközévé váltak a 2000-es években, az óriáscégek vagy önkormányzatok által pénzelt járatok szinte minden nagyvárosban megtalálhatók.

A belváros határain belül a lebegők általában föld alatt közlekednek, a külvárosokban pedig magasra emelt pilléreken futnak. A cégnegyedeket összekötő vonalakat általában elszigetelik a tömegközlekedéstől, és csak belépési kóddal vagy kártyával lehet bejutni az állomásokra. A korporációk által üzemeltetett állomások mindig tiszták, jól megvilágítottak, és külön biztonsági szolgálat felügyeli őket. A városi lebegő-állomások rendszerint nem felelnek meg ezeknek elvárásoknak, noha sokszor rendőrök járőröznek a vonalakon a bűncselekmények és vandalizmus elhárítása végett.

A maglev-jegyek 50 centbe kerülnek állomásonként; három állomás megtételéért tehát 1.50 eb-t fizetsz. A jegyek automatákból hitelkártyával vagy készpénzzel válthatók. Az automatákat az állomásokon működő boltokban találod.

Bell F-152 Aerogyro
Meghajtás: Bell-Mazda 2600 rotorhajtómű
Teljesítmény: Max. sebesség=480 km/h. Hatótávolság=80 km.
Strukturális Sebzéspontok: 40

A késő '90-es évek zavargásai új, városi területeken is alkalmazható légi rendfenntartó eszközöket igényeltek. Ezek közül leginkább a könnyű, együléses helikopterek, másnéven aerogyrok váltak be. Az F-152-t jelenleg rendőrségi alakulatok, cégbiztonsági szolgálatok, Szólókból álló akciócsoportok és kábítószer csempészéssel foglalkozó bandák használják. Fegyverzet nélküli változata, a Bell-15, egyike a legnépszerűbb szabadidő járműveknek.

McDonnel-Douglas AV-4
Taktikai Városi Rohamjármű
Meghajtás: Rolls-Royce Pegazus II Irányítható Tolóerejű Gázturbinás Sugárhajtómű (10590 kg tolóerő)
Teljesítmény: Max. sebesség=560 km/h. Hatótávolság=640 km.
Strukturális Sebzéspontok: 200. A legtöbb AV-4-es 40 SFÉ-re van páncélozva.

Az AV-4-es Taktikai Rohamjármű leginkább egy science-fiction rakétaautóra hasonlít. Harcászati feladatokra is alkalmas könnyű légijárműnek fejlesztették, amely szűk városi környezetben is képes manőverezésre, ahova a rotoros vagy állítható szárnyú légijárművek nem képesek behatolni. A manőverező szárnycsonkokkal felszerelt, zömök, tömbszerű AV-4-es egy kődarab aerodinamikai tulajdonságaival rendelkezik, pusztán hatalmas sugárhajtóművének brutális ereje tartja a levegőben (az eredeti Pegazus hajtóművet egy 9775 kg súlyú, függőlegesen fel- és leszálló Harrier vadászgéphez használták, egy maximumig megterhelt AV-4-es körülbelül 4300 kg-t nyom).

Az AV-4-est rendőrségi és cégalakulatok használják városi harci feladatok végrehajtására (fegyverzete a gép orrrésze alatt elhelyezett 2db GAU-12U miniágyúból áll). Mentőjárműként is alkalmazzák őket – különösen a Trauma Team-nél – vagy szállítójárműként különleges feladatok lebonyolítására.

AV-6 Harcászati Aerodyne
Meghajtás: két Rolls-Royce Pegazus IV Irányítható Tolóerejű Gázturbinás Sugárhajtómű
Teljesítmény: Max. sebesség= 770 km/h Hatótávolság= 960 km.
Strukturális Sebzéspontok: 100. A legtöbb AV-6-os 40 SFÉ-re van páncélozva.

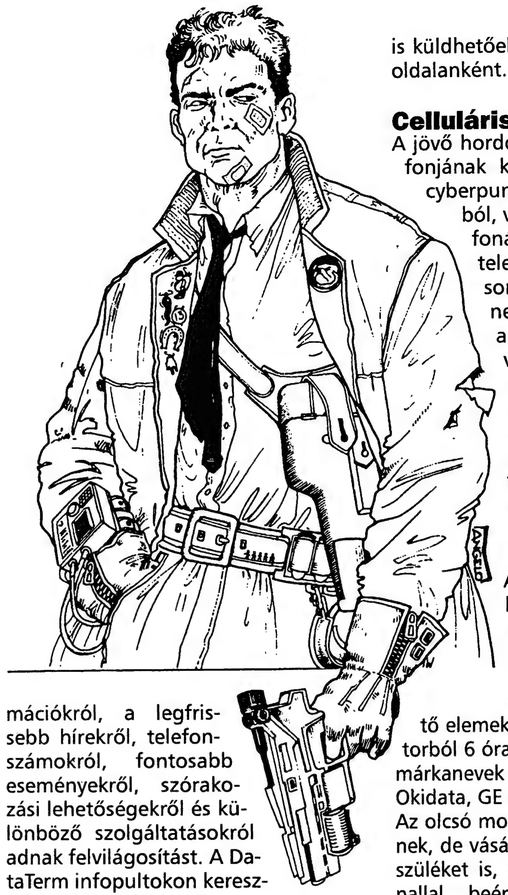
Az AV-4-es aerodyne nagysebességű, tökéletesített harci változata, a gép oldalán elhelyezett fúvókákat erős páncél burkolat védi. Az AV-6-os cyber-vezérlésű, fegyverzete a gép orr-része alatt elhelyezett 20mm-es gépágyúból, plusz rakétákból áll. Az AV-6-ost elsősorban katonai szervezetek alkalmazzák.

AV-7 Személyszállító Aerodyne
Meghajtás: Rolls-Royce Pegazus Mini-Gázturbinás Sugárhajtómű
Teljesítmény: Max. sebesség=400 km/h. Hatótávolság=640 km.
Strukturális Sebzéspontok: 50.

A legújabb fejlesztésű AV kategóriájú jármű. Ezeket a kisméretű aerodyneokat a könnyű helikopter helyettesítésére tervezték. Míg a belső avionikát és a hajtóművet általában a Douglas cég szállítja, addig az egyedi licensz szerződéseknek köszönhetően a járműgyártó cégek saját, változatos karosszériákat építenek az eredeti alvázra. Napjainkban már a BMW, a Mercedes, a Toyota, és a Maserati is gyártja az AV-7-es járműveket.

Információs szolgáltatások
Levelek
Egy **bélyeg** 95 eurócentbe kerül. A leveleket naponta kétszer kézbesítik – egyszer reggel 10 órakor, és egyszer délután 3 órakor. A levelet általában személyes jellegű üzenetek közlésére használják, vagy olyan régiókban, ahol nincsenek faxgépek.

DataTerm Infopultok
A **DataTerm**-ek úton-útfélen fellelhetők: betontömbökbe ágyazott, erősen páncélozott komputer terminálok. Közvetlen összeköttetésben állnak a Hálózattal és városuk központi DataTerm szolgálatával; térképekről, információkról, a legfrissebb hírekről, telefonszámokról, fontosabb eseményekről, szórakozási lehetőségekről és különböző szolgáltatásokról adnak felvilágosítást. A DataTerm infopultokon keresztül akár a Hálózatba is becsatlakozhatunk. Használatuk percenként 1eb-be kerül.



Az információs pultokat a helyi DT szolgálat tartja fenn, amely egyúttal gyakran helyi újságok vagy faxlapok terjesztője is.

Fax
A jövőben így írják a leveleket. A faxterminálok szinte minden cég irodájában, postahivatalban, komputerkereskedésben, bevásárlóközpontban megtalálhatóak. A leveledet a rendelkezésre álló billentyűzeten gépelheted be, de betöltheted lézerdiszken is; ahogyan a beépített leolvasót is használhatod bármilyen nyomtatott anyag digitalizáláshoz. A faxolt másolatot dróton keresztül továbbítják a címzetthez tartozó postahivatalba, ahol automatikusan kinyomtatják, borítékba helyezik és levél-szállító juttatja el a címzett postaládájába. Az elektronikus faxkópiák közvetlenül egy másik terminálra is küldhetőek. A faxlevél 1 eb-be kerül oldalanként.

Celluláris telefonok
A jövő hordozható és drótnélküli telefonjának köszönhetően az elfoglalt cyberpunk az autójából, irodájából, vagy akár az utcáról is telefonálhat. Ezek a „celluláris" telefonok átjátszó állomások sorozatán keresztül működnek; az állomások érzékelik a készülék jeleit, és a szokványos telefonhálózatba továbbítják. Távolsági hívásokra is használhatóak (az általad választott LDL szolgáltatással), bárhová telefonálhatsz a világon, akár még orbitális pályára is.

A celluláris telefonok különböző márkaneveken és dizájnban kaphatóak, legtöbbjük nem nagyobb egy kézi rádió adó-vevőnél. 12 órára elegendő, újratölthető elemekkel működnek, fali konnektorból 6 óra alatt feltölthetőek. A nagy márkanevek közé a Magnavox, NEC, Okidata, GE és a Radio Shack tartoznak. Az olcsó modellek 400 eurónál kezdődnek, de vásárolhatsz akár 3000 eb-s készüléket is, melyek egyszerre több vonallal, beépített hold-billentyűvel és automata tárcsázó memóriával rendelkezik.

Akárcsak más telefonoknál, havonta fizetned kell a szolgáltatásért. Az alapdíj 40 dollár havonta, plusz 20 cent percenként a helyi hívásokért. A távolsági hívások díjai változóak – Los Angelesből New Yorkba nappal, munkaidőben, 2 dollár percenként és 1,50 az esti órákban.

Faxlapok
A legtöbb napilap, hogy versenyképes maradjon a televízióval, fax-technológiát használ. Az oldalakat, fotókat, komputerek szerkesztik, aztán a teljes újságot digitálisan kódolják. Ezt a digitalizált anyagot továbbítják a környék újságautomatáiba; az automaták értelmezik a kódot és kérésre helyben kinyomtatják az újságot (nagysebességű xerográfiával). A végeredmény a fényes, vékony újságpapír, amit az utcán faxlapoknak vagy *trépapírnak* hívnak.

A faxlapoknak számos előnye van a hagyományos újságokkal szemben. Ha úgy gondolod, csak azokat a részeket nyomtathatod ki az automatával, amelyek érdekelnek – oldalanként 1 centért. Órákon belül újabb számok készíthetőek, hogy az olvasók lépést tarthassanak az eseményekkel (a legtöbb faxlapot reggel 6-kor, délben, délután 5-kor, és este 10-kor frissítik).

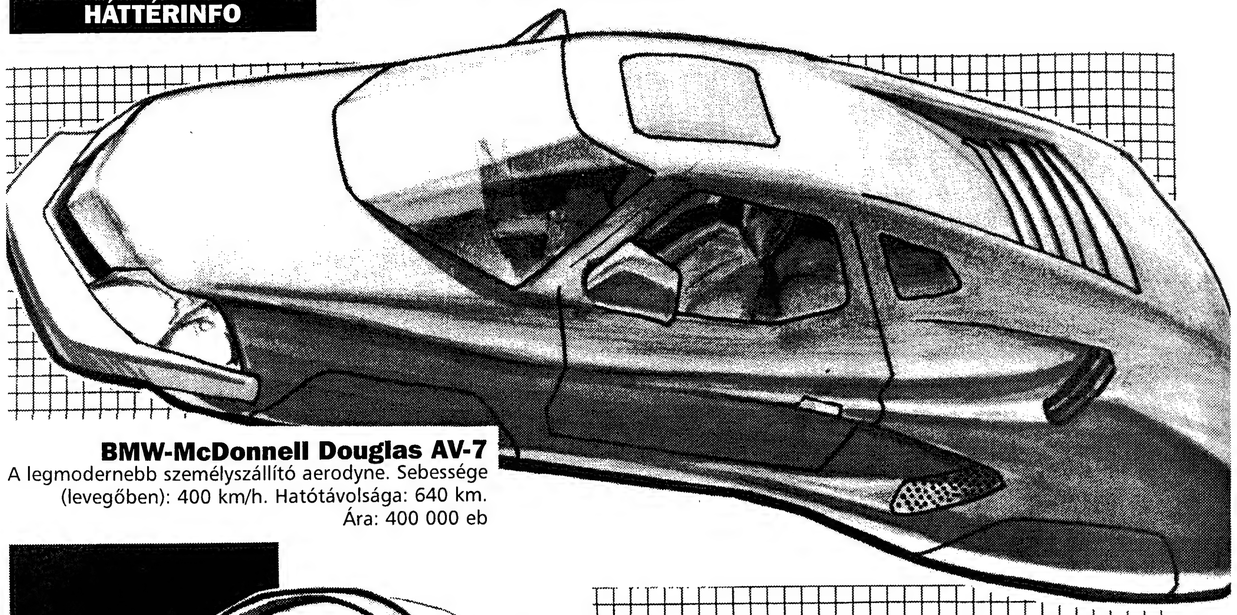
Televízió és rádió
2020-ban a televízió a totális szórakoztatás birodalma. Száznyolcvan csatorna sugározza éjjel-nappal az adásait, akárcsak a különféle kábel- és előfizetői csatornák. Ezeken minden megtalálható: sport, hírek, zene, régi mozifilmek, külföldi show-k, vallásos és vitaműsorok, erotikus- és felnőtteknek szóló programok, üzleti hírek és időjárás jelentés. Megjegyzendő, hogy csak a Nyugati országokban 200 000 rádióállomás létezik.

Az európai és ázsiai területeken a televíziós műsorok többsége állami ellenőrzés alatt áll; például a BBC Nagy-Britanniában és az NGK TV Japánban. Az Egyesült Államokban három magánkézben tartott szórakoztató hálózaté a meghatározó szerep: a 21st Century Broadcasting Network (CBN), a World Broadcasting Network (WBN), és a Network News 54. Ezek a hálózatok három masszív szórakoztató konglomerátum műsorait közvetítik, melyek zenefelvételeket, kazettákat, videókat, mozifilmeket és könyveket is készítenek a tömegeknek. Termékeik sziruposak, ostobák, és a lehető legsilányabb szórakozást nyújtják.

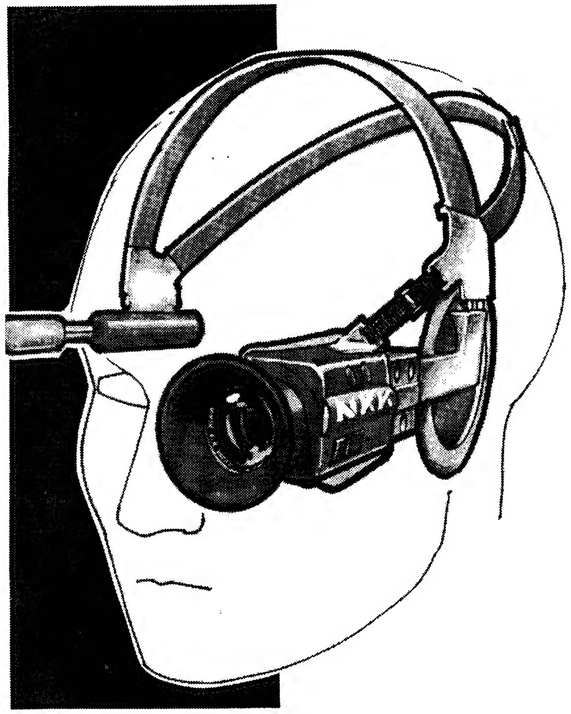
A nagy tévétársaságok mellett rengeteg egyéb szatelit csatorna létezik, melyek műsoraikat innen-onnan a nagyvilágból válogatják össze. Említést érdemelnek a nagyszámú, rejtett TV-állomásokról, illegális, „lopott" kábeles- és műholdas csatornákon keresztül sugárzó „kalózadók" is. Gyakran ezek az igazi hír- és információ források, mert a cégek, kormányok befolyása nem mocskolja be őket.

A mostanra standardnak számító **nagyfelbontású,** lapos képernyőjű tévékészülékek mellett, már a kísérleti (és méregdrága; 10 000 eb egy készülék) holografikus TV-rendszerek is megvásárolhatóak.

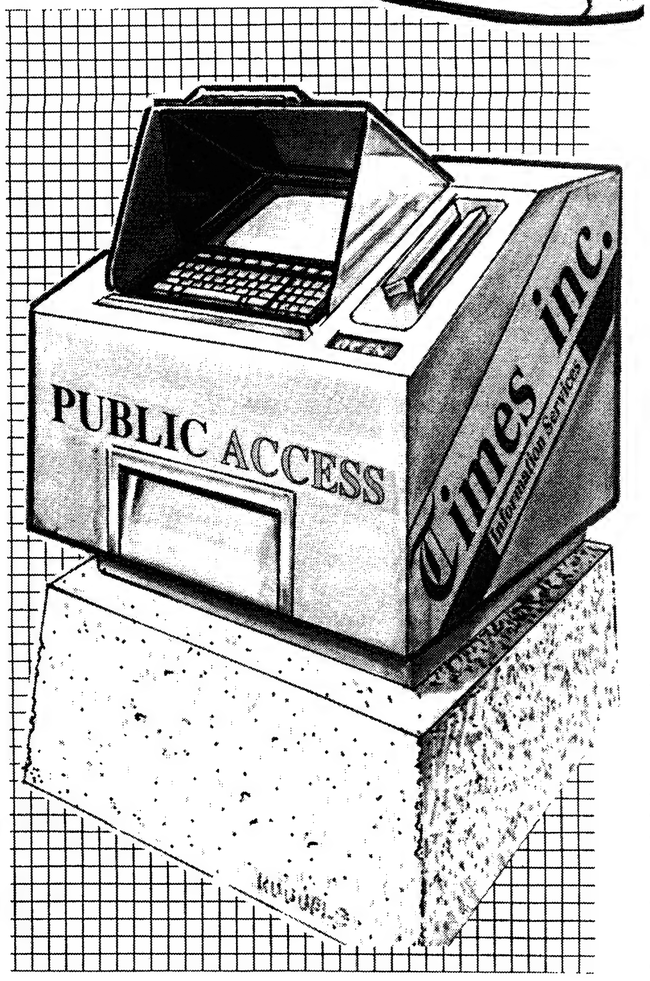
HÁTTÉRINFO



BMW-McDonnell Douglas AV-7
A legmodernebb személyszállító aerodyne. Sebessége (levegőben): 400 km/h. Hatótávolsága: 640 km. Ára: 400 000 eb



Zetatech Hi-profile VideoCam
A mozgó médiák kedvenc modellje. A mikrofon hatótávolsága 65m. Celluláris összeköttetése révén élőben is közvetíthet a stúdióba. Ára 875 eb



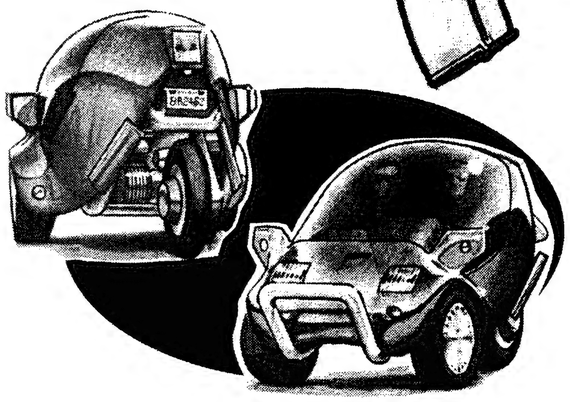
DataTerm
Hírekkel, információval, időjárás jelentésekkel szolgál. Telefonhívások lebonyolítására és Hálózatba csatlakozásra is használható. Használata percenként 1 eb

HÁTTÉRINFO

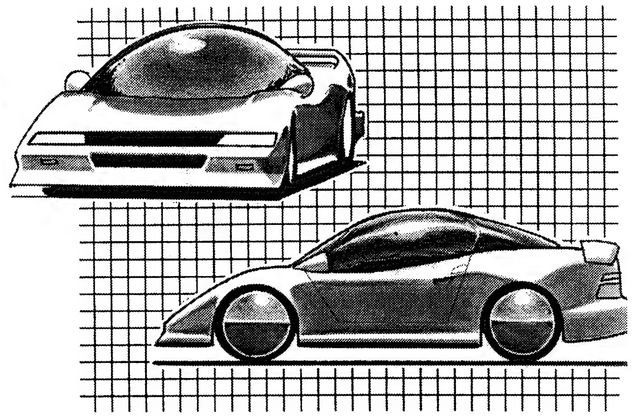
AKR-20 Közepes Rohamfegyver
Harctéri használatra tervezett közönséges rohampuska. 500 eb

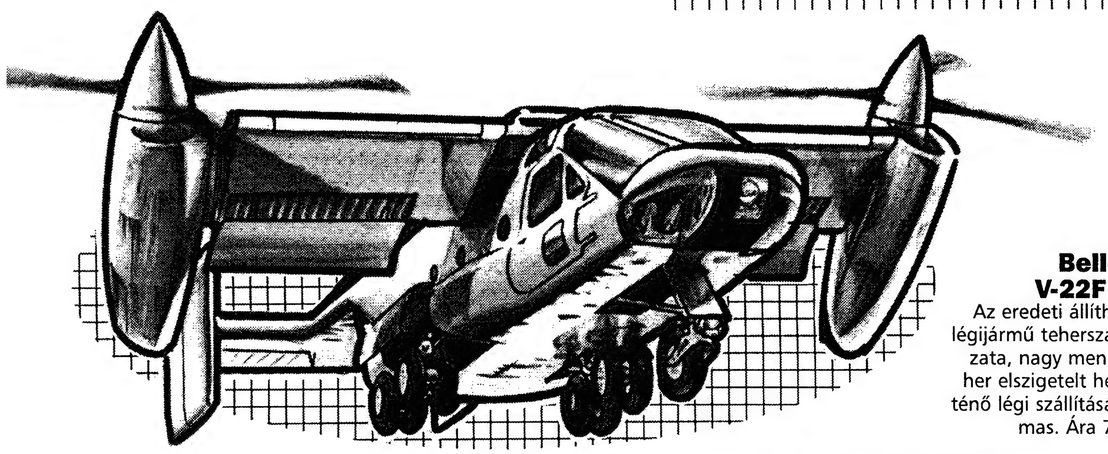


Toyota Avante
Egzotikus sportkocsi, cyber-interface technológiával és nagy teljesítményű CHOOH-2 motorral felszerelve. Csúcssebssége 350 km/h. Ára 24 000 eb



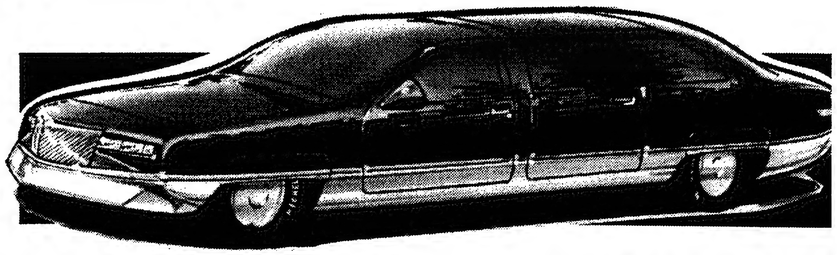
Honda Metrocar
Szokványos CHOOH-2 meghajtású városi autó. Végsebessége 65 km/h. Ára 2000 eb körül mozog.





Bell-Boeing V-22F Osprey
Az eredeti állítható rotorú légijármű teherszállító változata, nagy mennyiségű teher elszigetelt helyekre történő légi szállítására is alkalmas. Ára 750 000 eb

Ford-Mazda Luxus 14
Cybervezérlésű luxusautó, sok magas beosztású Céges kedvence. Ára kb. 40 000 eb



„2020-ban az élet nem csak fegyverekből és drogokból áll. Ha így volna, akkor a játékot Kalandok & Nepperekneknek kereszteltük volna.

A legjobb Cyberpunk játékok drámai románcból, pergő cselekményből, fényűző partikból, alattomos utcákból, és olyan kvikzotikus küldetésekből állnak össze, ahol a pocsék esélyek ellenére kell elvégezned a feladatodat. Egy kicsit olyan, mint a Casablanca cybercuccokkal...”

– Maximum Mike

12. RÉSZ HOGYAN JÁTSSZUNK CYBERPUNKOT

Szóval, hogyan is csináljam ezt a játékot?

Örülünk, hogy eszedbe jutott. A *Cyberpunk* komoly kihívást jelent még a tapasztalt mesélők számára is: a játékban végig fenn kell tartanod a lepusztultság, a csillogó-villogó technológia és a mindent átható paranoia atmoszféráját. A *Cyberpunk* szinte kizárólag városi környezetben játszódik; hatalmas felhőkarcolók, kiégett, omladozó épületek, nyomorúságos lakótelepek és veszélyes sikátorok útvesztőjében. Röviden, bármelyik nagyvárosban hajnali 2:30 körül, amikor az alvilág előbújik vackaiból.

A városi környezet

A városi környezet létfontosságú a *Cyberpunk* világodban zajló játékban. Akár a mi *Night City*-nket használod, akár saját várost építesz, ne feledd ki a környezetből az odaillő alkotóelemeket. Lennie kell például szeméttel teleszórt sikátoroknak. A csatornában testek hevernek, a hajnali utcákon vad tekintetű, összefüggéstelenül motyogó, késeket markoló őrültek bolyonganak. A taxik sosem állnak meg a Gettónegyedekben, lövöldözések törnek ki az utcasarkokon, ahogy a helybeli bandák próbálják elintézni egymást. A játékosok a lakásukat időről-időre feltörve, az autójukat szétverve találják, a dolgaikat ellopják. A várost átszelni annyi, mintha egy csatamezőn kelnél át, tele fosztogatókkal, zavargásokkal, őrültekkel és rablóbandákkal.

És állandóan szakad az eső. Minden nap komor, borús, és barátságtalan. A csillagok sosem látszanak, a nap sosem búvik elő. Nincsenek éneklő madarak, nevetgélő gyerekek (Az utolsó madár 2008-ban dobta fel a talpát, és a kölyköket sejtnövesztő kádakban tenyésztik.). Az ózonpajzs oszladozik, az üvegházhatás egyre erősebb, a levegő tele hidrokarbonokkal, és az óceánok szennyesen hömpölyögnek.

Jópofa hely.*

Ne bízz senkiben. Legyen mindig kéznél az... izé... a Minami 10-esed.

A paranoia fontos szerepet kap a *Cyberpunk* kalandokban. A játékosok sose tudják ránézésre eldönteni, kik a jó, és kik a rossz fiúk. A felek közötti választás mindig kétséges kimenetelű – nincs tisztán elkülöníthető jó és rossz, akárcsak a valós életben. Esküdt ellenségeket hozhat össze a véletlen, észrevétlenül és figyelmeztetés nélkül. A hősöknek néha tisztességtelen vagy ellenszenves dolgokat kell művelniük, hogy valami jót érhessenek el; talán a gonosztevők is tesznek egyszer valami pozitív dolgot az életükben.

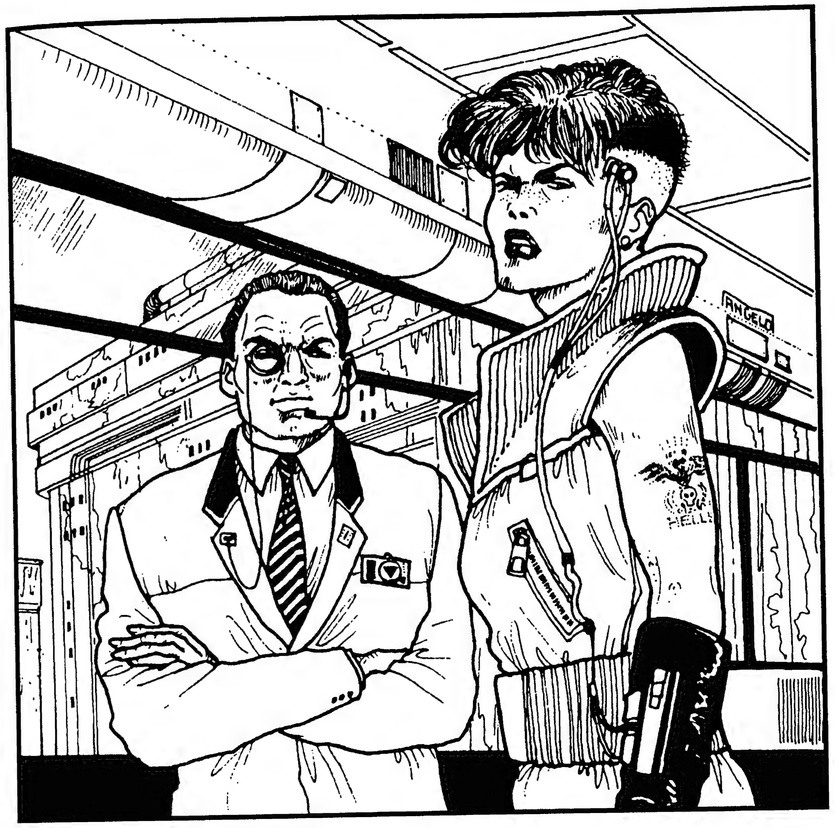
Ettől működik az egész.

A világnak meghökkentő kontrasztokat kell tükröznie. A gazdagok csillogó-villogó, acél- és üveg tornyaiban kiváló kajákat zabálsz, drága borokat vedelsz, és még a kilátás is gyönyörű. Az Utcán a dolgok keményebbek: kiéhezett és elkeseredett emberek mindenütt. Nincs köztes állapot a van és nincs között. Mindent vagy semmit.

Ismerd meg a világot

Első trükk a *Cyberpunk* játékhoz: **Ismerkedj meg a műfajjal**. Ha elolvasod a novellát, a *Sose Add Fel*-t – már lehet elképzelésed a beszédstílusról, a városi érzésről és a Cyberpunk világának élesen szegélyezett realitásáról. De beugorhatsz a helyi video-kölcsönzőkbe, könyvtárakba és zeneboltokba is némi forrásanyagért. Összeírtunk egy bibliográfiát, ami a hasznodra lehet (lásd. fülszöveg).

* Oké, azért eltúlozzuk egy kicsit. De nem nagyon.



Harcoljanak a túlélésért

Második trükk a *Cyberpunkhoz*: **A játék legyen kemény és gyorsan pergő.** Ne félj leöldösni a karaktereiket, ha hülyeséget csinálnak. Kevered őket állandóan bajba, csald őket kelepcékbe, árulásokba és egyéb szappanopera-kellékekbe. Senkiben se merészeljenek tökéletesen megbízni, sehol se érezzék magukat teljes biztonságban. Sose hagyd őket pihenni. Ez persze nem azt jelenti, hogy ne járj el tisztességesen, de mindig harcoljanak a túlélésért. Ha valahol fegyvereket halmoznak fel, lopják el tőlük. Ha megállnak kifújni magukat, rabolják ki őket. Ha pedig nem bírják a gyűrődést, ne játsszanak *Cyberpunkot*. Menjenek csak szépen vissza valamelyik boldog elfekkel és éneklő madárkákkal teli cuki kis szerepjátékhoz. Kapsz tőlünk egy egész jó „véletlen események” táblázatot, hasznos lehet, ha azt szeretnéd, hogy a cselekmény mozgásba lendüljön (a *Péntek Esti Véres Testekben*).

Teremtsd meg a hangulatot

Harmadik trükk a *Cyberpunk* játékhoz: **az atmoszféra megteremtése.** Szedd elő a legkeményebb rock kazettáidat, és hallgassátok a játék alatt. Bátorítsd a játékosaidat, hogy viseljenek bőrcuccokat és napszemüveget. Vegyétek át a szlenget és alkossátok meg a sajátotokat. Cseréljetek le minden világítást a szobában kék neonra. Elvégre a sötét jövőben játszotok; egy jól megvilágított szobában, tejecske és süti mellett ezt aligha tudod igazán elképzelni.

Csapatmunka; Minél véresebb a kaland, annál fontosabb

Negyedik és egyben az utolsó trükk a *Cyberpunkhoz*: **a csapatszellem.** Észre fogod venni – a *Cyberpunk* csoportok nem túlságosan szocálisak. A játékosoknak nem lesz okuk bárkiben is megbízni, és a konvencionális célkitűzések (legyőzni a gonoszt, minden szörnyet felaprítani) az ilyen társaságokban nem működnek. Nem azért jársz bárokba, hogy új kalandorokkal ismerkedj meg – az efféle helyeken választod ki potenciális áldozataidat. Könnyebben előfordulhat, hogy a karakterek kinyírják egymást egy tűzpárbajban, mintsem igazságosan elosztanák a szajrét.

Éppen ezért a *Cyberpunk* kalandokat sokkal szilárdabb alapokra kell helyezned. A mi módszerünk a csapatmunka. A csapatok olyan em-

CYBERPUNK BIBLIOGRÁFIA

Csak néhány a cyberpunk műfaj legismertebb műveiből:

William Gibson
Neurománc
Számláló Nullára
Mona Lisa Overdrive
Izzó Króm

Norman Spinrad
Little Heroes

John G. Bantacourt
Johhny Zed

Joan D. Vinge
Psion
Catspaw

Mick Farren
Vickers

Walter Jon Williams
Hardwired
Voice of the Whirlwind
Angel Station

Bruce Sterling
The Artificial Kid
Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology
Islands in the Net

John Brunner
Shockwave Rider

George Alac Effinger
When Gravity Fails
A Fire in the Sun

Steve Barnes
Streetlethal
Gorgon Child

John Shirley
Eclipse
Eclipse Penumbra

Rudy Rucker
Softwear
Wetware

CYBERPUNK FILMOGRÁFIA

Ha éppen kifogynál az olvasnivalóból...

Szárnyas Fejvadász

Max Headroom

Terminátor 1-2

Nyolcadik Utas / Bolygó Neve: Halál

Liquid Sky

Overdrawn at the Memory Bank

Mad Max 1-2

Cyborg

Emlékmás

Robotzsaru 1-2

berekből állnak össze, akiket valamilyen véletlen folytán vetett egymás útjába a Sors, és együttműködésre kényszerítette őket. Nem szükséges kedvelniük egymást, de meg kell tanulniuk együtt dolgozni. Mellesleg, ha a sztori ilyen „ugródeszkáról" indul, a csapatmunka játszhatóbbá teszi a kalandot. A játékosok ilyen megbízást kaphatnak „felsőbb körökből", vagy az egész társaság kerülhet szembe olyan problémával, melynek megoldásához elengedhetetlen az együttműködés. Vagy összetartanak, vagy beledöglenek. Pofonegyszerű.

Íme, néhány ilyen természetes körülmények között kialakítható csapat a *Cyberpunk* világban. Mindegyik a különféle karakterszerepek jókora keverékét vonultatja fel és számtalan lehetőséget kínál, hogy mindegyik játékost egyenlően érdekeltté tedd a történetben.

Cégcsoportok: A cégcsoportok olyan, vállalatok köré orientálódott kis létszámú társaságok, melyek közösen, együttműködve érik el a megbízó által kitűzött célokat. Tevékenységük fő bázisául a vállalat irodái és titkos létesítményei szolgálnak. Egy jó cégcsoport egy vagy több Cégesből (egy vezető és egy asszisztens), egy Konzolcowboyból (a csoport számítógépes rendszereit kezeli, és másokéba mászik bele), egy Fixerből (ő kamatoztatja a csoport alvilági ismereteit), egy Technikusból (orvos vagy mechanikus), és két-három Szólóból (ők oldják meg a rázós helyzeteket) áll.

Zenekarok: A zenekarok zenélni vágyó Rockerekből verődnek össze. A banda városról-városra utazik, minden újabb koncerten újabb balhéba keverednek, buliznak és botrányokat csinálnak. Tevékenységük bázisául egy gyakorlóterem, egy klub, vagy egy utazóbusz szolgálhat. Elvileg bármennyi Rocker lehet a zenekarban (noha a három-négyfős bandák a legmenőbbek). Velük együtt lóghat legalább egy Fixer (mint a menedzserük), esetleg egy Technikus (aki a felszerelésüket pofozza helyre), és néhány Szóló (mint testőrök és roadie-k). A különféle más fazonok – Nomádok, Cégesek (mint producerek), Médiák (mint rock-riporterek), bandacsajok (groupie-k) és a turné kisegítő személyzete lehetnek.

Trauma Team: A Trauma Team-ek olyan hatósági engedéllyel tevékenykedő paramedikusból állnak, akik éjjel-nappal a várost járják balesetek áldozatai után kutatva. A csapat egy AV-4-es városi rohamjárművel közlekedik, melyet ambulanciás konfigurációra építettek át, és a gép hasa alá szerelt miniágyúval fegyvereztek fel. A tipikus Trauma Team egy pilótából (lehet Céges, Fixer vagy Szóló, noha a Nomádoknak megy a legjobban), egy vagy több Orvostechnikusból, és kettő vagy több „biztonságiként" tevékenykedő Szólóból áll. Esetleg még egy állandó diszpécserrel is rendelkezhetnek (Céges vagy Fixer), aki kijelöli számukra a feladatokat. Alkalomadtán egy Média is a csapattal tarthat, aki cikkeket ír a kalandjaikról.

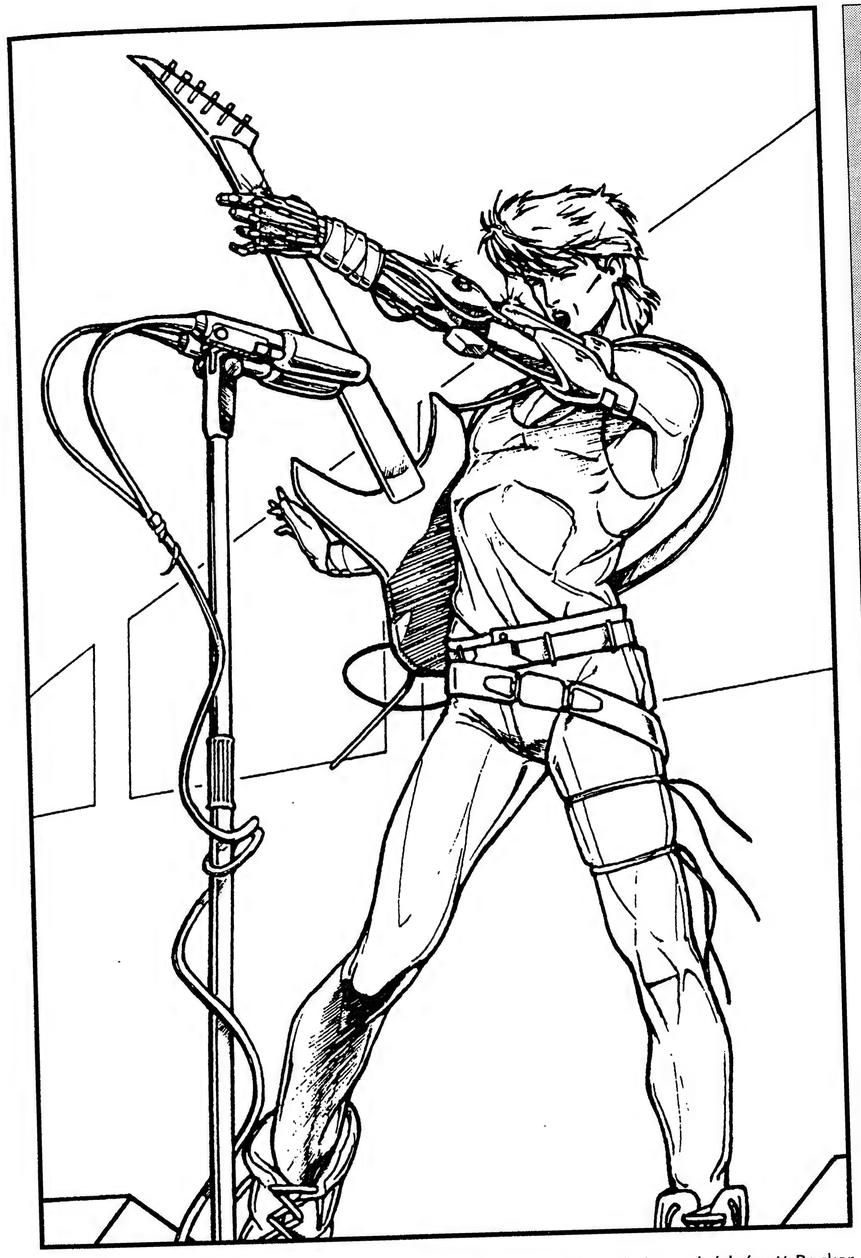
Zsoldosok: A *Cyberpunk* világában gyakran bérelnek fel profi zsoldosokat. A tipikus zsoldoscsapat legalább egy Fixerből (ő intézi az üzleteket), egy Konzolcowboyból (biztonsági rendszerek hatástalanítására, komputeres támadásra stb.), egy Technikusból (ő ért a fegyverekhez), egy Orvostechnikusból (a sebesültek mellé), illetve Szólókból és Nomádokból (zsoldosokból) állhat. Egy Média sem lóg ki nagyon közülük; haditudósítóként írogathatja a dolgait. A zsoldoscsapat bázisául klubok, bárok, vagy egy jól elrejtett tábor szolgálhat.

Bandák: A bandák és a banda-ellenes-bandák gyakran lesznek ellenségeid a *Cyberpunkban*. De miért ne fordíthatnánk a helyzeten? Pozitív célok érdekében is alapíthatsz bandát – a lakóhelyed környékének megvédésére, erőszakosabb bandák, a Kormány vagy a Rendőrség túlkapásainak megfékezésére. Mai szemmel nézve, Robin Hoodra és haverjaira vagy a II. világháborús ellenállásra is úgy tekinthetsz, mint bandákra. A tipikus bandában bőven akad Szólókból, Nomádokból, és Fixerekből. Lehet esetleg egy Technikus/OrvTechnikus is velük, talán még egy Céges is, ha a bandát titkos szervezetek pénzelik. Egy Média az Utcáról tudósíthat róluk. A bandák klubokban, lebujokban, és elhagyatott épületekben verhetnek tanyát.

Nomádok: A Nomádok természetes módon kialakult csoportok – már régen egy csapatban kóborolnak, és mindenki ismeri a másikat. Egy jó Nomádbandába tartozhat egy-két Fixer (akik a városokban tárgyalnak), egy zsoké (ő szerzi a tuti tippeket), Technikusok-OrvTechnikusok, plusz korlátlan mennyiségű Nomád és Szóló. A csapat a lakókocsikból, teherautókból, buszokból, és autókból összeállt karavánnal indul portyázni. Amerika kihalt országútjain. A csapat tagjai a karavánnal együtt utazhatnak, segíthetnek a környék felderítésében, vagy szabadon kószálhatnak saját járgányaikon.

Zsaruk: A zsaruk akciócsoportjai lepusztult, különlegesen megerősített rendőrőrsökről indulnak. Lehet közöttük pár Fixer a kábítószerellenes osztályról, egy cowboy a hírszerzéstől, egy kapitány (Céges) aki a városi önkormányzattal ápolja a kapcsolatokat, és persze egy rakás gyalogzsaru. Nehogy kifelejtsd azt a néhány bedilizett Szólót a Pszicho Ellenes Alakulattól! A Zsarukból álló csapatok általában jobban működnek a többinél, a Játékvezető szükség esetén kisebb „partnerekre" is felbonthatja őket. Alkalomadtán egy forró bűnügyi sztorikra vadászó Média is ráragadhat a csapatra.

Médiák: A médiák bárhová odatolhatják a képüket, és bármit képesek megtenni, hogy megszerezzék a nagy sztorit. A médiacsapat egy TV-, vagy rádióállomásról, egy napilap szerkesztőségéből, vagy akár egy nagyobb hírszolgáltató hálózat irodájából indulhat útjára. A jó stáb két-három Médiából (rámenős riporterek), egy cowboyból (kommunikációs eszközök kezelése, információszerzés), egy Technikusból (kell a felszereléshez), és pár Szólóból vagy Nomádból (gorillának, a terep biztosítására) áll. Egy igazi tudósítógárdának akad még legalább egy hányatott sorsú Cégese a felsőbb vezetéstől, aki fedezi a társaságot.



Tizenhatról tizenhatezerre / Csúcsra drótozva, Sose fordulsz fel, sose törsz meg / Fejest ugrasz a semmibe.

Láttad a napfényt elsüvíteni / Ott a mélyben valahol? Mártózz meg benne pajtás / Cuccold fel magad.

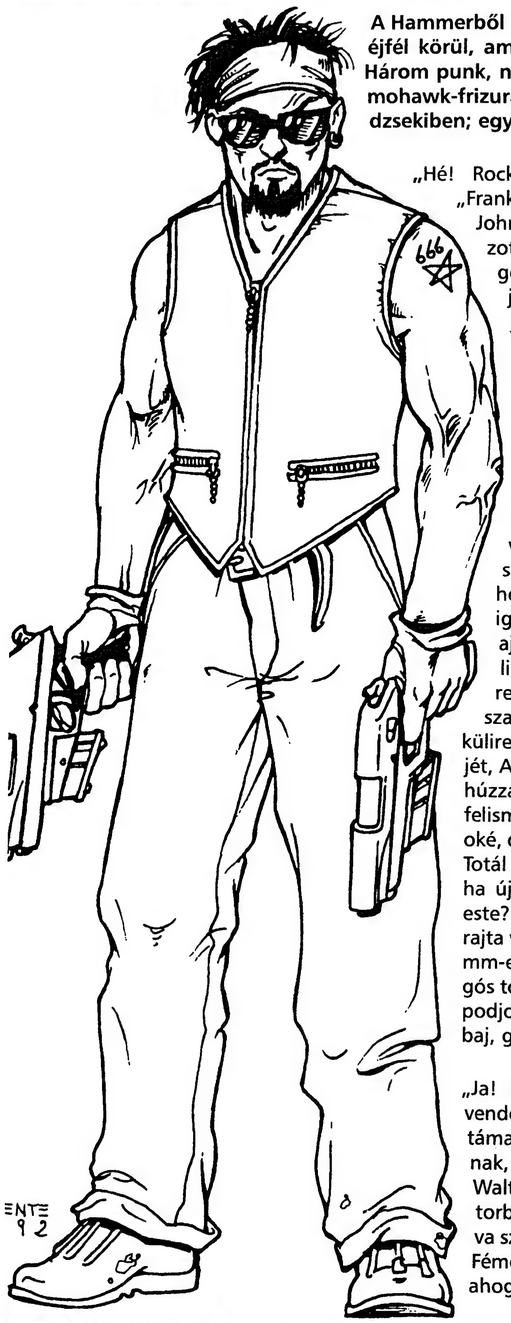
Acélból, nyers érzelmekből gyúrva / Vadul szeretsz, rogyásig, Sose adod fel.

– Johnny Silverhand, Never Fade Away

Ne add fel a foglalkozásodat

Ezen csapatok bármelyikébe beleférhetnek olyan karakterszerepek, amiket nem említettünk. A nagy lehetőségre váró leégett Rocker dolgozhat átmenetileg a Trauma Team-nél. A Konzolcowboy is ellehet egy darabig a Cégesekkel, közben éjjel a társaságuk rendszereiben kutakodik. Egy Nomád pénzért szinte bármire hajlandó, amíg a haverjai a városban időznek. Ezekben az esetekben a karakter fő foglalkozása ideiglenesen háttérbe szorul, idővel viszont egyre fontosabbá válhat a csapat számára.

13. RÉSZ SOSE ADD FEL



A Hammerből tart hazafelé, valamikor éjfél körül, amikor megpillantja őket. Három punk, neontól fényes és tüskés mohawk-frizurával, felhajtott gallérú dzsekiben; egy banda színeit viselik.

„Hé! Rocker!" kurjantja egyikük, „Frankó buli volt! Jó kis zaj!". Johnny Silverhand szórakozottan int nekik. Csak rajongók. Igazuk van; a koncert jól sikerült, ritkán csinálta jobban. De a bulinak már vége.

A punkok megindulnak feléje. Egyikük üveget lóbál a kezében; fény csillan az olajosan sárga, lustán ide-oda lötytyenő tekilán. „Hé, Silver-fazon!" mondja a kisebbik, arcán afrikai törzsi hegekkel. „Tarts velünk, igyunk egyet! Tisztességes ajánlat egy ilyen frankó buliért, he?" A távolság egyre csökken; Johnny a roszszabbik oldalára – a Kéz nélkülire – kormányozza barátnőjét, Altot. „Hé, Jégtestvérek!", húzza az időt, a banda színeit felismerve. „Az ajánlatotok oké, de a mai buli hosszú volt. Totál kivagyok. Mit szólnátok, ha újrajátszanánk ezt holnap este?" Ekkor már majdnem rajta vannak. Hagyja, hogy a 9 mm-es Walther kicsússzon rugós tokjából, és a Kézben állapodjon meg. Talán nem lesz baj, gondolja.

„Ja! Holnap este újra!", örvendezik a nagyobbik, és már támadnak is. Szinte elmosódnak, annyira gyorsak. A Walther eldördül a szűk sikátorban; a kilőtt golyók sivítva szánkáznak el a semmibe. Fémes kattanás hallatszik, ahogy a kisebbik punk felfelé lendíti a karját – fény tükröződik az előbb még kéznek látszó ökölnyi pengéken; aztán a becsapódás gyötrelmes ereje felemeli Johnnyt a földről. Vér freccsen a nedves betonra. Silverhand csonttörő erővel ér földet, fakó szemei üresen merednek az égre. Alt rémült sikolyai gyorsan elhalnak az éjszakában. Nyolc másodperc alatt vége az egésznek.

■

Johnny lassan magához tér. Úgy érzi, mintha törött üvegcserepek lennének a beleiben. Vörös tűz ütközik ki a hidegkék neonon. Hátára fordul a ragacsos tócsában. Vér – a sajátja.

Egy macska szökken le a kukákról, óvatosan lépdelve kerüli meg a földön heverő testet. Nem hülye ez a macska, gondolja Johnny. Igazi túlélő. Nem keveredik hülyeségekbe. Bámulja egy darabig a sikátorban távolodó, apró vörös LED-eknek tűnő szempárt. Ügyes kis rohadék, gondolja. Aztán lehunyja a szemét.

Szemhéja mögött vörös számjegyek számlálják hátralevő perceit. Biológiai órája lassan lejár. Autók suhannak el messze a mocskos, esőáztatta utcán túl, a távolban egy Trauma Team mentőjármű üvöltő szirénái hallatszanak. De nem érte jönnek. Ezúttal ő lesz a hunyó.

Egyenként bekattanó szervókkal ökölbe szorítja névjegyét, a krómozott Kezet.

Kifejezéstelen arccal nézi a város fekete mennyezetét. Olyan az egész, mintha odafestették volna a csillagokat. Egy VTOL húz el magasan fölötte, hatalmas rotorlapátjaival hasítja az éjszakát. Johnny megpróbálja elérni, látja a Kezet kirajzolódni az égen; sima szuperkróm kacsint vissza rá. Egyenként bekattanó szervókkal ökölbe szorítja krómozott névjegyét, és a fájdalomtól levegő után kapkodva a hasán tátongó sebre nyomja. Valahogyan sikerül feltápászkodnia; a sikátor kijárata felé tántorog, láztól égő arcát a hideg, nedves téglafalnak támasztja. Elhatározza, hogy

nem adja be a kulcsot. *Azok* fognak megdögleni. Becsukott szemmel botorkál előre, bele egyenest a keresztutca rohanó forgalmába.

Valaki az útjába áll. Kezek ragadják meg, tartják szorosan. Épp annyi ereje marad, hogy kinyissa a szemét. Sovány, szakállas arc bámul rá kíváncsian. „Szentséges Szűzanyám", szólal meg. „Téged aztán alaposan hazavágtak, haver!"

Sötétség.

A TRAUMA ÜGYELETEN

Valami üvölt, amikor Johnny magához tér. Addig oké, amíg nem ő csinálja. Lemaradhatott az utazásról, de itt a trauma központban már hallja a hajtóművek robaját – onnan származik az üvöltés. A zaj egyre magasabbra és magasabbra csap, a kórházügyelet meleg levegővel és ózonszaggal telik meg. A hordágyról megpillantja a fúvókái gázsugarán megpördülő, majd felfelé elhúzó nehézkes AV-4-est. A lárma elhal, és máris az igazi sikolyokat hallja maga körül; a City szokványos tűzharcainak áldozataiét.

A doktor helyrepofozza. Ugyanaz a doki, amelyik az áttetsző Kiroshi szemeit csinálta; tőle kapta az ezüst kezet is. Ugyanaz aki belerakta az interface aljzatokat, és a software chippeket a koponyájába installálta. Johnny fejében felmerül, hogy lassan szerződtetnie kellene.

Mikrosebészeti eszközök vágják át a kilyukasztott belsőségeket, itatják fel a vért, zárják el a réseket, tisztítják ki a sebet. A doktor háromlábnyi, nedvességől csillogó, sejtkádban növesztett belet varr a helyére; szintetikus bőrrel és izomszövettel foltozza be a döféstől származó lyukakat. Oltópisztolyok fecskendezik be a sérült területet regeneráló, gyógyulásserkentő, fertőzésgátló anyagokkal és endorfinnal. A mini-tűzőgép recés szája mikroszkópikus öltéseket hátrahagyva zümmög, majdnem olyan jól fércelve össze a húst, mintha eredeti lenne. Egykét hónap múlva már nyoma sem lesz az egésznek. Hála a newtech-nek.

A doktor kezei gyorsan és biztosan dolgoznak, számtalanszor csinálták már. A férfi német akcentussal beszél. „Ejnye-ejnye... Johnny..." ismételgeti újra meg újra munkája közben. Feje fölött sterilizáló lámpák ragyognak, akár egy rovar sökszögű szemei. „Johnny... Mikor szállsz már ki ebből?", kérdezi.

Amikor vége lesz, gondolja Silverhand a kábítószerek és fájdalomcsillapítók ködén keresztül. „Johnny," ismétli a doktor szomorúan – Silverhand olyan neki, mintha a második fia lenne. Az első fiát, Johnny legjobb barátját, egy cégháborúban gyilkolták meg nyolc évvel ezelőtt. Egyetlen apának sem szabadna egy fiúnál többet vesztenie az életben.

Köszönöm, gondolja Johnny. *Megint jövök neked eggyel.*

Jótevőjét a sikátorból Thompsonnak hívják; sovány, a méreténél három számmal nagyobb kevlar esőkabátot viselő alak. Első pillantásra nincs nála semmilyen komoly hardware, fején túlméretezett fejtelefonra emlékeztető minikamera lovagol; szája előtt mikrofon, a koponyája jobb oldalán a készülék egy feltűnően világoszöld cyberoptikába csatlakozik. A pasas Média: stáb, kameraman és riporter egyszemélyben; közvetlenül a médiacégének közvetíti a sztorijait. „Hé, Rocker," szól a műtőasztal fölé hajolva, ahol Silverhand a sterilizáló sugarak alatt pihen.

„Mit szólnál egy kis bosszúhoz?"

A NEVEK MEGNEVEZÉSE

Johnny vörös trikót húz magára; a trikón legújabb bandája, a *Szamuráj* logo-ja virít. A szövet súrolja a frissen befoltozott sebet; fennakad a kötéseken. Johhny japánul átkozódik. Belebújik a páncéldzsekibe, előhúzza az automata repeszpuskát az ütöttkopott hálószobai szekrényből, ellenőrzi a tárat, és a fegyver súlyát méregeti. Óvatosan a megkopott hónaljtokba, a dzsekije alá csúsztatja. A külső zsebekbe shurikeneket pakol. Felkapja a nehéz H&K smartfegyvert, és hátulra, a tokjába tolja. Sápadt szemei dühtől csillognak.

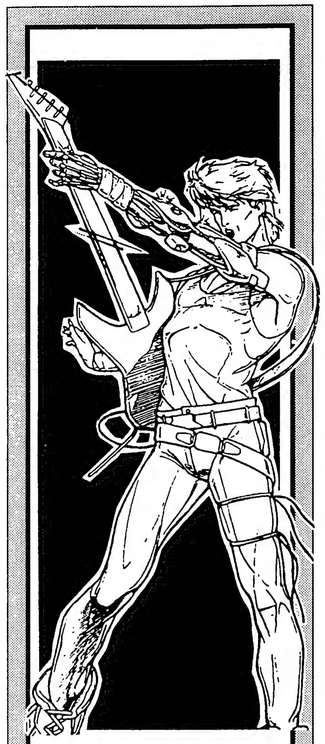
„Rendben." mondja. „Hallgatlak."

A SZTORIRÓL

A *Sose Add Fel* huszonnégy óra történetét meséli el Johnny Silverhand, a híres Rocker életéből, aki hirtelen halálos macska-egér játékba kezd egy óriáscéggel. Mivel a Cyberpunk műfaj többnyire irodalmi formában jelent meg, helyénvalónak tűnik, hogy hasonlóképpen mutassuk be a *Cyberpunk* szerepjátékot is.

A *Sose Add Fel* elsősorban történet; de úgy csináltuk meg, hogy kalandként is használható legyen. Ezekben a fülszövegekben találod meg a kulcsfontosságú karaktereket, a fontosabb helyszínek térképeit, fegyverek adatait, és ötleteket arra, hogyan mesélheted el kalandként az egészet.

Azt javasoljuk, hogy a karakterek az Atlantiszban kezdjék, ahol Johnny bérelte fel őket, barátnője, Alt kiszabadítására. Vagy ha úgy akarják, akár a játékosok is játszhatják a történetben szereplő NJK-k valamelyikét.



JOHNNY SILVERHAND

Ex-veterán a Közép-Amerikai háborúkból, jelenleg Rocker. A *Szamuráj* nevezetű banda vezetője, zenei tehetségéről, késztető erejű dalairól és felsült szerelmi viszonyairól hírhedt.

Képességek
INT 7 REF 8 HIDV 8
MOZG 7 FIZ 7

Cyberware
Krómozott cyberkar, beépített felvevővel. Sandevistan gyorsító. Két cyberoptika infrával, éjjellátóval, képerősítőkkel.

Képzettségek
Karizmatikus Vezetőkészség +10, Pisztolyok +6, Puskák +4, Gitár +9, Előadókészség +7, Éberség +6, Csábítás +8.

Felszerelés
Nehéz páncéldzseki, Könnyű sisak. H&K MPK-11-es, Arasaka 12-es Gyorstüzelő Repeszpuska.

Thompson a falnak támaszkodik, testtartása Johnny feszültségének pontosan az ellentétét sugallja. Elvigyorodik; belekortyol Silverhand tequilájába. „Nem téged akartak, hanem a lányt. Disszidáltatás. A szokásos üzlet."

Johnny szemei kifejezéstelenek. „Mit nem mondasz", teszi hozzá röviden. Felkap egy marékra való lőszert, és hozzálát a H&K tartalék tárának töltéséhez. Csak kezének remegése – a húsból valóé – árul el bármilyen érzelmet. „Akkor engem miért készítettek ki?", kérdi.

„Hagytam, hogy kicsináljanak, mert tudtam, legalább öt perc, amíg szárazra vérzel."

„Útban voltál", vigyorog Thompson. Ez már a régi lemez szerint megy. Egymásra mosolyognak, mint két barátságos cápa. Thompson végül abbahagyja a vigyorgást. „Azért akartak kinyírni, hogy valamelyik banda munkájának lássák. Egy boosterbanda megpillantja a híres-neves Mr. Johnny Silverhand-et az inputjával; kedvük szottyan összevagdalni egy kicsit. Téged elintéznek, ők meg elkapják a lányt, aztán köddé válnak. Igazán meggyőző mese lesz, amikor a zsaruk kb. egy héttel később megtalálják a hulláját valamelyik sikátorban. Lesz indokuk – egy rakás ronda indokuk, de azok csak felturbózott boosterekre, nem pedig profikra vallanak."

„Profik." Silverhand befejezi a második tár töltését. A maradék töltényeket a páncéldzseki zsebeibe söpri. Sosem lehet elég lőszered.

„Ja, profik." ismétli Thompson. „Pénzért aprítottak fel, testvér. Legalább tízezer euró értékű hardware volt azokon a srácokon. Ahhoz a sebességhez, amivel elkaptak, legalább hetven százalékos reflexgyorsítás kell, és a ripperek sem látszottak szokásosnak. Azt a fajtát használták, ami az öklökön keresztül jön elő. Ilyen cuccok nem teremnek minden utcasarkon."

„Láttad őket?"

Thompson szemei hidegek, a másik bármit kiolvashat belőlük. „Térj már észhez," köszörüli a torkát. „Ezek a fickók profik. Ha beavatkoztam volna, most mindketten halottak lennénk." A fakó szemek végigmérik. „Túl régen éltél az Utcán, Rocker. Azt hiszed, mindenkinek egy jó kis ügynök, meg néhány Szóló fedezi a seggét, és áll valahol egy csinos kis kéglije, mint ez itt? Hagytam, hogy kicsináljanak, mert tudtam, hogy legalább öt perc, amíg szárazra vérzel. Megvártam amíg elhúznak, és csak aztán használtam a Trauma Kártyámat." Hosszúra nyúló csend telepszik kettejük közé. Végül ismét Thompson szólal meg. „Nézd, Rocker. Itt akarsz keseregni, vagy szeretnéd visszakapni a lányt?"

„Halljam a neveket," szólal meg Johnny. Az ágy szélére ül, ügyel a befoltozott oldalára. A tequilás üvegért nyúl, és meghúzza.

„Jó híreim és rossz híreim vannak," kezdi Thompson. Leemeli a kamerát a fejéről, és kettejük közé az asztalra helyezi – az egyetlen látható hardware az ezüstperemű koponyacsatlakozó a jobb halántékon. A kamera celluláris közvetítő csatornája nincs bekapcsolva. „Jó hír az, hogy a megbízó nem tartozik az igazán nagyfiúk közé, mint például az Eurobusiness Machines".

„Marhára bíztató," vág közbe Silverhand, és újra meghúzza az üveget.

„A rossz hír, hogy az Arasaka az."

„Jézus Krisztus!" fakad ki Johnny. Az asztal szélén nyugvó Kéz megrándul. Recsegő zaj hallatszik, és műanyagszilánkok repülnek mindenfelé.

„Az inputod a legforróbb deck anyagokkal játszadozott, Rocker. Tudtad, hogy az ITS-nél dolgozott?"

„Persze, dolgoznia csak kellett valahol. Alt nem sokat beszélt a melójáról."

„Azt elhiszem. A te Altod az ITS kedvenc konzolcowboya volt. Ő felügyelte a hálózatukat és a biztonsági rendszereiket is. Egy rakás príma software-t csinált kizárólag nekik." Hosszú szünet. „Tudod, ő írta a *Soulkillert* is. Vagy talán mégsem tudtad? Mintha azt mondtad volna, hogy nem fecsegett túl sokat a munkájáról."

Johnny hátradől a heverőn, az üveg megáll félúton a szája felé. Még az alapjában véve tájékozatlan Silverhand is hallott a *Soulkiller*-ről; a legendás, mesebeli fekete jégről, amely kiszívja a lelket konzolcowboy áldozataiból. *Soulkiller*. Micsoda baromság. A *Soulkiller* 2,000,000 megányi MI szuperrutinból áll, amely gyorsabban képes lenyomozni a behatoló cowboy jeleit, mint ahogy egy boosterbanda felszívja a kábszeradagját. Brutális erővel tisztára söpri a kalóz tudatát, és egy befagyasztott tárolómátrixban modellezi újra a rendszerben. Azt mondják az Utcán, hogy talán ezen a földön a *Soulkiller* áll legközelebb a Pokolhoz, és ezekben az időkben az ilyesmi sokat elárul.

Alt csinálta volna? Johnny lenyeli a hullámokban rátörő érzelmeket, feledni próbálja Alt zöld szemeit, összekócolt haját. „Nem csoda, hogy nem beszélt a munkájáról," mondja végül.

„Követtem a lányt, Rocker," folytatja Thompson. „Azt rebesgetik, hogy az Arasaka a saját *Soulkiller* verzióján dolgozik. Olyanon, ami szabadon közlekedik a Hálózatban, és elkapja azokat, akiket az Arasakás fiúk nem csípnek."

„Gyilkos fekete program egy biztonsági cégnek?" Johnny már talpon van, és fel-alá járkál. Tudja, hova fognak kilyukadni, és nem tetszik neki az egész.

„Azért nem kell minden hülyeséget elhinni," szól Thompson, és felhajtja az üveg maradékát. „A barátnőd volt a hiányzó kapocs. Rájöttem, hogy előbb vagy utóbb fel kell bérelniük, akár tisztességes úton, akár erőszakkal. A *Soulkiller* forrásprogramja a lány fejében van elrejtve. Szóval, egy kicsit utánaszaglásztam a dolgoknak."

„Milyen rendes tőled."

„Még mindig nem érted, Rocker. Én az Arasakát akarom, de piszkosul. Bármit vagy bárkit kész vagyok feláldozni, hogy elkapjam őket. Akár magamat is – még ha a föld alól is kell leadnom ezt a sztorit, akkor is megcsinálom. Ők az enyémek. Az utamba állsz, és véged. Velem tartasz, vagy..." Thompson nem fejezi be a mondatot.

Johnny abbahagyja a járkálást. A szobában csend honol. Csak a Kéz mozdul, mintha önálló életet élne; ezüstös fémízületek, a pulzus szimulációjaként előre-hátra mozgó apró pisztonok kattognak. Szinte a Kéz fordítja a média felé Johnnyt. „Mennyi időnk van?"

Válasz helyett Thompson a lábához nyúl; hosszú, fekete nylon sporttáskát húz elő. „FN-FAL rohampuska," mondja felegyenesedve. „Voltam a Háborúban. Szeretem az ólmot. A sok-sok ólmot."

Thompson féloldalasan mosolyog. „Az inputod mennyi idő alatt írja újra a *Soulkillert*? Egy nap? Esetleg kettő?"

„Értem." Johnny megpördül, felkapja a Porsche kulcsait. „Be vagy chipezve smartfegyverre?", kérdi. Válasz helyett Thompson a lábához nyúl; hosszú, fekete nylon sporttáskát húz elő. „FN-FAL rohampuska," mondja felegyenesedve. „Voltam a Háborúban. Szeretem az ólmot. A sok-sok ólmot."

Eső folyik végig a sportkocsi motorházán. Cégtornyok acél- és üvegfala suhan el mellettük mindkét oldalon, ahogy kihajtanak az üzleti negyed forgatagába. A Porsche halkan fütyül a hideg levegőben, methanol hajtóműve egyre mélyebbre gyűri magát az éjszakába. „Hová megyünk, Rocker?" érdeklődik Thompson.

Johnny összekoccantja a fogait. „Valakihez, aki lóg nekem eggyel," válaszolja.



Rogue gyűlöli az Atlantiszt. Mégis ide járnak, mert tele van ismerősökkel, és könnyű melót szerezni. Sürgős bérgyilkosságokhoz embereket kereső cégesek, információval kereskedő médiák, cowboyok és fegyverben utazó fixerek fordulnak meg errefelé. De ehhez a helyhez rossz emlékek fűzik. Csak azért járnak ide, mert Santiago ragaszkodik hozzá. „Ne engedd, hogy a személyes szarságok az üzlet útjába álljanak," szokta mondogatni a nagyokos.

Hátát a pultnak veti – napszemüvege mögül szemei biztonsági kamerákként pásztázzák a helységet. Amit ő nem láthat, azt



THOMPSON

Thompson a World News Service top-riportere, állandó harcot vív az Arasakával, akiket felesége meggyilkolásával vádol. Bármire hajlandó, hogy lerántsa a leplet a megfoghatatlan biztonsági cégről – bármire. Thompson mellesleg haditudósítóként szolgált a Közép-Amerikai háborúkban, és a nehézfegyvereket részesíti előnyben.

Képességek
INT 8 REF 8 HIDV 7
MOZG 8 FIZ 8

Cyberware
Infrával, éjellátóval és célkeresővel felszerelt cyberoptika. Cyberaudio rádióval, kódolóval, chip felvevővel.

Képzettségek
Szavahihetőség +8, Puskák +6, Interjú +9, Kompozíció +7, Atlétika +6, Éberség +6, Megfélemlítés +5.

Felszerelés
Közepes páncéldzseki, Könnyű sisak. FN-FAL nehéz rohampuska.



ROGUE

Rogue és társa Santiago, bérgyilkosok és testőrök. A szóbeszéd szerint az Utcán ők a legjobbak. Rogue egyetlen gyenge pontja ex-szeretője, Johnny Silverhand. Viharos, szenvedélyes kapcsolatuk óriási veszekedés során bomlott fel egy évvel ezelőtt, és a megkeseredett Szóló sebei még nem gyógyultak be.

Képességek
INT 7 REF 12 HIDV 9
MOZG 10 FIZ 8

Cyberware
Két cyberoptika infrával, éjjellátóval és célkeresővel. Sandevistan, +3-ra chipezett *Karate*.

Képzettségek
Harcérzék +9, Pisztolyok +10, Verekedés +9, Vezetés +7, Puskák +10, Közelharc +6, Atlétika +9, Éberség +8, Csábítás +8.

Felszerelés
Közepes páncéldzseki, könnyű sisak. Armalite .44-es automata pisztoly.

partnere, Santiago tartja szemmel a pult másik oldaláról. A férfi széles vállai kidomborodnak a nehéz páncéldzseki alatt – úgy fest, akár egy komor emberhegy. Nem az ő típusa, de a férfi mégis kívánja. Eddig valahogy megoldották a dolgot – amolyan harcias stílusban; nem történt közöttük több a szajré szétosztásánál. De a pasas csak tovább reménykedik. Hülye Nomád.

Aztán egyszerre megpillantja azt, amitől a leginkább tartott az elmúlt két évben; azt, amiért gyűlöli ezt a pocsék szórakozóhelyet. Johnny Silverhand lép be az Atlantiszba.

Semmit sem változott, gondolja, ahogy a fiú felszegett fejjel átlépi a bár rézkeretes ajtaját, sápadt, üvegszerű szemeiben kihívó fény világít. Rogue még ennyi idő elteltével sem tudja eldönteni, hogy kívánja, vagy csak meg akarja ölni. Miközben felé indul a bárban, úgy viselkedik, mintha az övé lenne az egész hely; pár szót szól egy ismerőshöz itt, rámosolyog egy rajongóra ott, szigorú pillantást vet egy potenciális bajkeverőre; aztán már ott is áll előtte. „Rogue." szólítja meg, mintha mi sem történt volna. „Szükségem van a segítségedre, Rogue." Hangja sürgető, magnetikus.

„Tűnj a pokolba," válaszolja megvetően. A pult másik oldalán halk nesz hallatszik, ahogy Santiago egyik kezét az ölében heverő MAC 10-esre csúsztatja.

Johnny közelebb hajol. „Nézd," mondja, „Igazán sajnálom. Tudom, mit érzel. Nem csinálnám ezt, ha lenne más választásom." Egy széket húz maga alá, leül, és közben őt bámulja. „Hát persze." veti oda gúnyosan. Reméli, hogy a hangja magabiztosabb, mint amilyennek érzi.

„Jössz nekem eggyel," mondja Johnny, hangjában valami furcsa éllel. „Chicago-ért legalább eggyel jössz nekem. És nem kérem ingyen. Van egy rakás euróm."

„Mennyi?" vág közbe Santiago. Johnny feléje fordul. „Azt mondják, esténként öt rongyot keresel. Én megduplázom."

Santiago szabad kezével megvakarja napbarnított arcát, szemei vidáman csillognak. A partnere igazán ki van bukva erre a fickóra. De ez is csak egy Pofa, aki tele van pénzzel; az ilyesmi pedig sokat nyom a latba Santiagónál. „Meddig?"

„Maximum két nap. Ki kell hoznotok valakit. Nem ködösítek – az Arasakáról van szó." Hosszú szünet. „Megértem, ha azt mondod, hogy túl kemény neked."

Rogue feleszmél, chipezett reflexei turbó üzemmódba kapcsolnak. Keze szinte elmosódik, ahogy felfelé döf az asztallap alól, kidudorodó bütykeivel a Szóló orrát az arcába paszírozza. A fickó halott, mielőtt elterülne a padlón...

Santiago szemei összeszűkülnek. Az Utcán az ő párosuk a legjobb. Kinek képzeli magát ez pasas? Aztán rájön, hogy rászedték. Silverhand már kiismerte a dörgést kettejük között; ha Santiago meghátrál, holnapra mindenki tudni fogja az Utcán. Ha belemegy, Rogue is kell a melóhoz. Rogue-nak igaza volt – ez a Silverhand egy szemét alak. Santiago elvigyorodik. Ha akarná, fél kézzel is elintézhetné ezt a punkot.

„Harminc ezredesedbe fog kerülni, Rocker."

„Rendben."

Santiago ismét elvigyorodik és emeli a tétet. „És te is velünk jössz". A pult másik oldalán Rogue a partnerét bámulja, szemei szinte parázslanak. Beavatkozna, de a játék szabályai szerint „nem engedheti, hogy a személyes szarságok az üzlet útjába álljanak". Amint Johnny pénzt hozott szóba, a dolog üzletté vált, legalábbis Santiago részéről.

„Megegyeztünk" mondja Johnny. Átnyúlna az asztal fölött, hogy kezet rázzon a nagydarab Nomáddal, amikor hirtelen egy hosszú árnyék vetül az asztalukra, majd egy másik.

„Nicsak, Mr. Silverhand," szólal meg a magasabbik árnyék, és közelebb hajol. Látni lehet az optikái mögött felderengő, szálkeresztet formázó vörös LED-fényt, ahogy felemeli a smart-fegyvert.

Rogue feleszmél, chipezett reflexei turbó üzemmódba kapcsolnak. Keze szinte elmosódik, ahogy felfelé döf az asztallap alól, kidudorodó bütykeivel a Szóló orrát az arcába paszírozza. A fickó halott, mielőtt elterülne a padlón, de a görcsösen összerándulló izmok még elhúzzák a nagy Beretta ravaszát. A szűk térségben fülsüketítő BUMM! hallatszik, Johnny-t azonban felpiszkált reflexei már félrerángatták a golyó útjából. Sikoly hallatszik, a lövedék átszakítja a box hátulját, és lyukat üt a vékony választófal túloldalán ülő Céges mellkasába. Az asztal alatt Rogue másik kezében elsül a hangtompítós Automag, és szinte kettészakítja a kisebbik szólót.

Santiago a földre veti magát. A bár túloldalán, három páncéldzsekis alak pattan fel fegyverrel a kézben; Santiago MAC-10-ese egy rövid sorozatot köp magából. Az alakok elvágódnak; egyikük beleszédül a kirakatba és éktelen csörömpöléssel átzuhan rajta. Thompson mesterkélt közönyösséggel emeli vállhoz az FN-FAL-t, és lekaszálja a maradék két kábult támadót. „Kukucs, ti vagytok a hunyók", mondja.

Johnny a bár padlóján hasal; fegyverét magasra tartja, tekintete a sarkokat fürkészi. A vendégek távol tartják kezüket a fegyvereiktől – mindenki fapofát vág, senki sem moccan. A sebesült Szóló felnyüszít a padlón. Egymásnak vetett háttal, lassan, mind a négyen kihátrálnak a bárból.

A HAJSZA

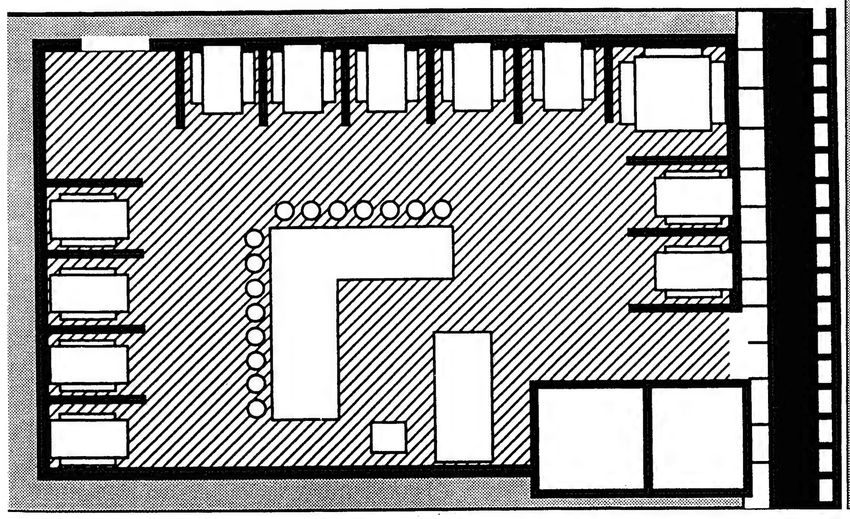
„Komolyan ki vannak ránk bukva." lihegi Rogue, ahogy elérik a járdát. „A Trauma Kártyámat nyomozhatták le," morogja Thompson. „Nyakamat teszem rá, hogy azt akarták befejezni, amit elkezdtek. Jópofa ismerőseid vannak, Rocker."

Épp időben érik el a Porschét, hogy láthassák a jelzés nélküli AV-4-es árnyékát átsuhanni rajta. Szemét, olajos és szennyes víz robban gőzzé az aszfaltot érő hajtóművek sugara alatt. Rogue már lent is van, a pilótafülkét veszi célba.44-esével. Feje fölött Santiago MAC-10-esének szaggatott, fülsüketítő döreje hallatszik. A fegyver lézerszkópjának apró, vörös fényfoltja pontosan az AV-4-es pilótájának homlokán táncol, közben Rogue megpillantja a gép hasa alatt feléjük forduló miniágyút. Nem fog sikerülni. A fülke biztosan páncélozott. Még arra sem lesz ideje, hogy búcsút mondjon az életének.

Aztán a lézerfoltot egy üvöltő WHHHHHOOOMMMPP! takarja el, ahogy valami az

AZ ATLANTISZ

Játékvezető, a te feladatod lebonyolítani a tűzpárbajt az Atlantiszban. Használd a *Szokásos Rosszfiúk* statisztikáit a 197. oldalról. Épp most léptek be a bejárati ajtón. Válasszátok ki, hol foglalt helyet a társaság. *Time to rock and roll!*





NOMÁD SANTIAGO

Santiago az Aldecalo Nomádbandához tartozik; a bandát földjükről elűzött farmerek alkotják. Santiago egyszerű fickó – a nőket, a fegyvereket és a gyors motorokat kedveli. Leginkább Rogue-zsal lóg együtt, mivel őt még nem sikerült lefektetnie.

Képességek
INT 5 REF 11 HIDV 9
MOZG 10 FIZ 10

Cyberware
Két cyberoptika infrával, éjjellátóval, célkeresővel. Kerenzikov reflexgyorsító, Cyberkar kevlarpáncéllal, 9mm-es beépített géppisztollyal. Cyberláb, rejtett fegyvertokban 9mm-es automata pisztollyal.

Képzettségek
Család +8, Pisztolyok +9, Judo +9, Vezetés +7, Puskák +9, Közelharc +9, Atlétika +9, Éberség +8, Csábítás +8.

Felszerelés
Nehéz páncéldzseki, könnyű sisak. AKR rohampuska, Bimoda Cyberbringa.



AV-4-esbe csapódik. Az egész pilótafülke – a légijármű teljes elülső része, mintha egy szörnyű lassított felvételen látná, felrobban – forró fém, olvadt plasztik, megperzselődött emberi hús orrfacsaró bűze csapja meg az orrát. Az AV az oldalára fordul, és imbolyogva az utcára zuhan. Tűzgolyó világítja be az éjszakát. „Imádom ezeket a gránátvetőket," vigyorog önelégülten Thompson, ahogy leereszti füstölgő FN-FAL-ját.

Santiago MAC-10-ese egy rövid sorozatot köp magából. Az alakok elvágódnak; egyikük beleszédül a kirakatba, és éktelen csörömpöléssel átzuhan rajta.

„Pucoljunk innét," sziszegi Johnny, egy parkoló autó mögül. Rogue elkapja egy pillanatra a fiú tekintetét – látja a célzómező változó halványvörös vonalait szemének sápadt mélyén. „Részemről oké," helyesel, és már talpon is van. El-elakadó lélegzettel rohannak tovább az árnyékok közt.

Santiago veszi át a vezetést; ő ismeri a legjobb rejtekhelyeket a környéken. Utána Thompson következik, a nagy FN-FAL-lal fedezi a terepet. Johnny szorosan az oldala mellett tartja a H&K-t; idegei a turbóhatástól bizseregnek; úgy rohan, mint aki belőtte magát. A sikátorok homályos árnyékokként suhannak el melettük – némiképp kompenzálnia kell az időérzékét. Rogue hátulról biztosítja a társaságot, az ő zihálását hallja maga mögött. A válla fölött szól hátra a lihegő árnyalaknak, „Sajnálom, Rache."

A lány hangja üres. „Ne hívj így többé," mondja. „Soha többé." Tovább rohannak. „Oké," mondja végül Johnny. „erről ennyit."

A lány lassít a tempón egy pillanatra. „Miért, Johnny? Miért éppen most? Nem kérithettél volna valaki mást?" A fiú bevárja. „A legjobbra volt szükségem. Még mindig te vagy a legjobb, Rogue."

Méghogy a legjobb! Átkozott alak.

ALT

A szája gyapjúval van tele, amikor felébred. Maradt még annyi lélekjelenléte, hogy csukva tartsa a szemét; sikerül leküzdenie magában a késztetést, hogy sikítson. A booster-fiúk imádják, amikor sikoltozol. Annyira imádják, hogy bármit megtesznek, csak újra és újra hallhassák a sikolyaidat.

Alt csendben maximumra kapcsolja az érzékeit. Megkönnyebbül, amikor úgy találja, hogy még ruhában van, viszonylag sértetlenül. Az ilyesmi nem vall boosterekre – de ezért nem fog panaszkodni. Felerősített hallásával lélegzést érzékel a közelben; üveg és jég csilingelését, komputerterminálok zaját hallja. Az ilyesmi határozottan nem boosterekre vall. Alt úgy dönt, megkockáztatja a dolgot, kiköpi a rongyot és kinyitja a szemét.

Karcsú, ázsai férfi bámul rá, elegáns, jól szabott öltönyben. Egy pohár igazi Scotch-csot tart a kezében. „Üdvözlöm, Ms. Cunningham", köszönti mosolygó szájjal és fagyos tekintettel. „Toshirónak hívnak." Egy másik férfi felé int; hatalmas alak tornyosul a bár mellett. „Ő pedig Akira".

Alt lassan, óvatosan felül, felturbózott érzékei közben újabb információkkal látják el. A műanyag automata pisztoly megnyugtató súlya hiányzik. A cyberkar viszont még megvan. „Kaphatnék egy italt?" kérdezi a Toshiro kezében csillanó pohár felé intve. „Természetesen", válaszolja a férfi. Int Akirának, és az óriás engedelmesen mozdul italt keverni. Olyan a mozgása, mint egy atlétáé. Mint egy profi bérgyilkosé. Akira átnyújtja a poharat, Alt pedig – maga sem tudja miért – megköszöni.

„Kösz." Az ital csillapítja a lüktetést a fejében.

„Semmiség. Ennyit mindenképpen megteszünk egy ígéretes új munkatársunkért."

Bingo!, gondolja. Tehát cégesek bérencei rabolták el. Csodálatos! Remek! De megoldja a dolgot. Csak tanuld meg a játékszabályokat, játszd a játékukat, és csináld, amit mondanak. Egy hét múlva olyan lesz, mintha az ITS-hez járnál be dolgozni. „Szóval..." kezdi óvatosan. „Milyen munkát szán az ön új... khm... alkalmazottjának?"

Toshiro közelebb hajol, italát leteszi a díványra. „Nos," mondja mosolyogva, „Ms. Cunningham, azt szeretném, ha mindent elmesélne nekem arról a programról, amit ön... *Soulkiller*-nek hív."

A visszafolytott sikolytól a vér megfagy az ereiben.



A SZOKÁSOS ROSSZFIÚK

Ezek a fickók ahhoz a szokásos elvesztegethető ágyútöltelékhez tartoznak, akikkel oly gyakran találkozhattok az Utcán. A játékosok összerondíthatják velük a ruhájukat, és felkészülhetnek a komolyabb kihívásokra.

Képességek
INT 5 REF 10 HIDV 5
MOZG 6 FIZ 9

Cyberware
Egy cyberoptika infrával, célkeresővel, +3-ra chipezett *Karate*, Ripperek.

Képzettségek
Harcérzék +5, Pisztolyok +5, Verekedés +5, Vezetés +7, Puskák +5, Atlétika +5.

Felszerelés
Közepes páncéldzseki, könnyű sisak. Sternmeyer 35-ös automata pisztoly.

A BALHÉ MEGSZERVEZÉSE

Johnny, Santiago, Thompson és Rogue. Kétszáz láb magasan, egy rozsdás tűzlétrán függnek a levegőben. Leshelyük remek kilátást nyújt: a régi Mark Luxor Hilton megfeketedett téglafaláról tíz háztömbnyi távolságot látnak be bármelyik irányban. Rogue szemei infravörös letapogató üzemmódba kapcsoltak, AV-k és gyrokopterek után kutat. Johnny az alattuk elterülő utcákat figyeli. Thompson a rádióadásokat hallgatja, Santiago pedig a száját jártatja. „Bemegyünk," mondja. Két óra telt el a lövöldözés óta.

„Kemény menet lesz," mondja Rogue. „De megcsináljuk, amilyen gyorsan csak lehet."

Santiago rávigyorog. „Hová ez a sietség?"

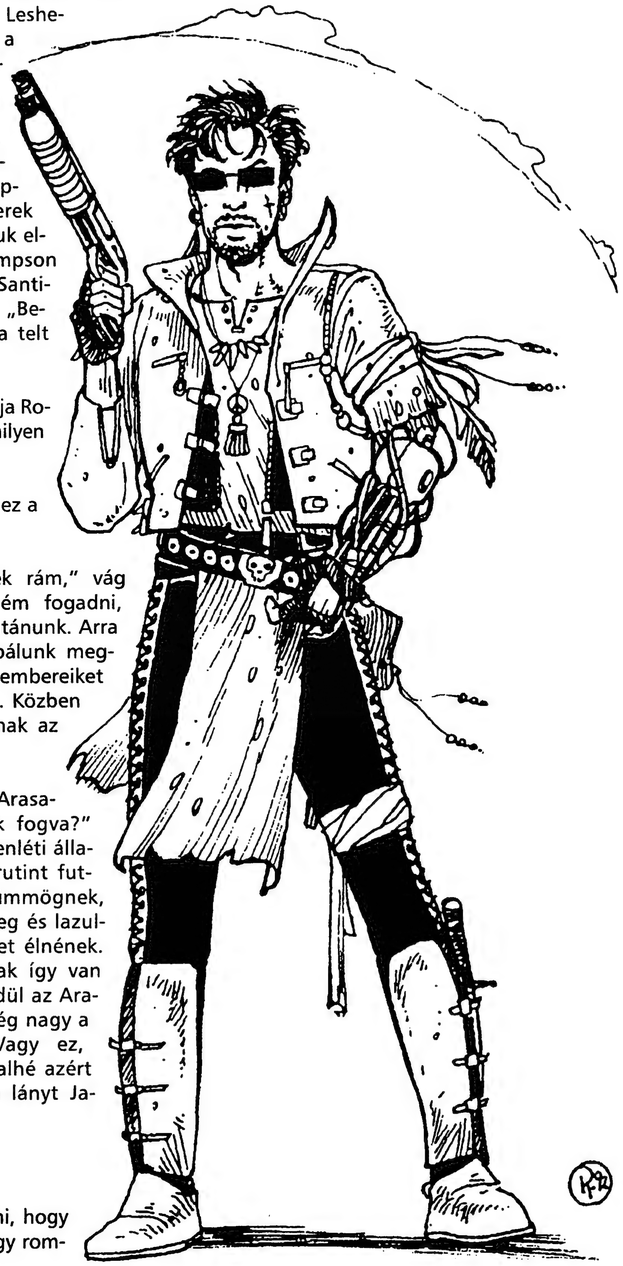
„Mindig idegesít, ha lőnek rám," vág vissza a másik. „Le merném fogadni, most fésülik át az utcákat utánunk. Arra számítanak, hogy megpróbálunk meglépni előlük – a legjobb embereiket fogják a nyakunkra küldeni. Közben a másodhegedűsök vigyáznak az irodáikra."

„Miből gondolod, hogy az Arasaka irodaépületében tartják fogva?" kérdezi Johnny. A Kéz készenléti állapotban van, egy tesztelő rutint futtat. Szervók kattanak és zümmögnek, ezüstös ujjak rándulnak meg és lazulnak el, mintha önálló életet élnének. Thompson közbeszól. „Csak így van értelme az egésznek. Egyedül az Arasaka központi rendszere elég nagy a *Soulkiller* futtatásához. Vagy ez, vagy a tokiói. És akkora balhé azért nincs, hogy átröptessék a lányt Japánba."

„Kösz szépen."

„Szóval, azt akarod mondani, hogy fogjuk magunkat, és csak úgy romboljunk be a világ legveszettebbül paranoiás óriáscégének a központi irodájába." jegyzi meg Santiago. „Hapsikám, te aztán remek helyeken tudod elhagyni a csajaidat!"

„Tömjétek be." vág közbe Rogue. „Lássuk a tervet."



AZ INTERFACE ZENÉJE

Nyakig a Hálózatban, Alt mágiát sző.

Becsatlakoztatták az Arasaka rendszerébe, kapott egy kis helyet, és csak három Arasaka zsoké figyeli minden mozdulatát. Teste magatehetetlenül fekszik valamelyik heverőn, kábelekkel egy cybermodemhez kötve. Szubrutinokat, compiler programokat rak össze, állandó feladatokkal látja el a CPU-kat. Emlékezetéből és jegyzeteiből teremti újra a *Soulkillert*, a lélekfalót.

A *Soulkiller* elméletileg mozgásképtelen program, a rendszer szerkezetének egy részéhez kötődik. A kihívás, melyet Toshiro óhaja jelent számára, – miszerint mozgással ruházza fel – azt feltételezi, hogy önállóan kell tájékozódnia a Hálózatban. Ez összetett feladat – a navigációs adatok és a döntéseket hozó szubrutinok irdatlan mennyiségű memóriát igényelnek; éppen ezért korlátozott a szabadon kószáló programok mérete. A *Soulkiller* már most egy rakás megabyteot foglal; ahhoz, hogy szabadon közlekedhessen, még többre lesz szükség. A probléma piszkálja a professzionalizmusát, noha a végeredménytől maga is elborzad.

Istenem, mennyi mindent kiderítettek róla!

Az eredeti *Soulkiller* mesterséges személyiségek tárolására alkalmas mátrixnak indult. Hosszú időn át tanulmányozta a koncepciót, kidolgozta egy tárolómátrix paramétereit. Csak ámult és bámult, amikor rájött, hogy ugyanez a mátrix élő minták tárolására is képes; komputerből a testbe lehetett továbbítani őket, és még vissza is. Maga volt a halhatatlanság.

Az ITS persze elvette tőle, hogy gyilkológépet építsen belőle. És semmit sem tehetett ellene.

Alt számot vet a lehetőségeivel. Ha nem írja meg az Arasakának a szörnyeteget, megkínozzák vagy meggyilkolják. Ha megcsinálja, életben hagyják. De csak egy darabig.

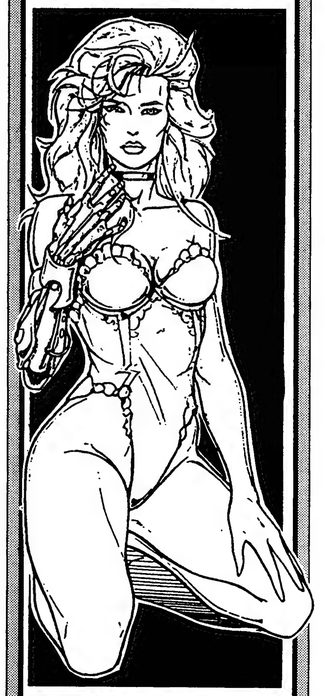
Amint elkészül vele, ő lesz az első, akin kipróbálják.



A BALHÉ ELŐKÉSZÍTÉSE

A terv furcsa alkotóelemeken nyugszik. Rogue reggel kilenckor elhagyja a rejtekhelyül szolgáló motelt. Gyorsan, könnyedén mozog, egyik helyről a másikra. Öt font plasztik robbanóanyagot szed össze itt; fénygránátokat, időzítőket és botlódrótot ott. Santiago közben fedezi. Ő még több robbanóanyagot szerez, egy katonai cyberdecket, és egy hosszú, fekete, nehéz mesterlövészpuskát.

Johnny egy darabig a telefonon lóg, felhajtja a kapcsolatait. Összeszedi a zenekar tagjait a City-ből, elegánsan megkerüli a lehallgatókészülékeket, lerázza a követőket és spicliket. Egyezteti az időpontot a többiekkel és a gépezet beindul.



ALT

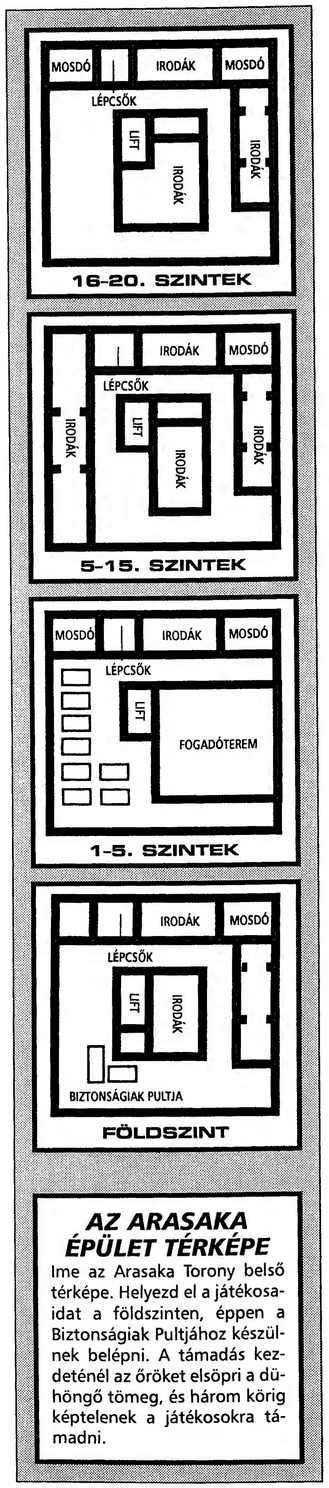
Johnny-nak halvány fogalma sincs új barátnője, Alt múltjáról. A csúcsprogramozó és Hálózatvarázsló egymaga írta azt a hihetetlenül halálos programot, amely kiszippantja az elmédet és felzabálja. Alt azonban távolról sem magatehetetlen hősnő, ahogy erre Toshirónak is rá kell döbbenie.

Képességek
INT 10 REF 7 HIDV 9
MOZG 6 FIZ 6

Cyberware
Interface aljzatok. Aranyozott cyberkar rejtett tárolórekesszel.

Képzettségek
Interface +10, Pisztolyok +2, Vezetés +4, Atlétika +5, Éberség +8, Csábítás +7.

Felszerelés
Könnyű páncéldzseki. Monopenge, Federated Arms X-22-es zsebpisztoly.



AZ ARASAKA ÉPÜLET TÉRKÉPE

Ime az Arasaka Torony belső térképe. Helyezd el a játékosaidat a földszinten, éppen a Biztonságiak Pultjához készülnek belépni. A támadás kezdeténél az őröket elsöpri a dühöngő tömeg, és három körig képtelenek a játékosokra támadni.

Thompson fáradhatatlanul járja az utcákat. Egy telefonhívás ide, egy tipp az újságoknak oda. Némi eurót passzol le egy Fixernek, aki elterjeszti a híreket. Délelőtt tízkor az Utca tudja, hogy valahol buli lesz. Délre már az egész Utca hallotta az újságot: a fellépő banda a Szamuráj, kezdés estefelé és a Smash-t ingyen mérik.

Délután egyre az Utca tudja, hogy a koncert a város szélén az Industrial Parknál lesz.

Az Arasaka huszonkét emeletes irodaépülete az Industrial Parkkal szemben tornyosul.

A tömeg, holmi mohó élőlény, gyülekezik.

MESTER ÉS SZOLGA

19.29

A képződmény csillagok szikraözönében pörgő, ragyogó fehér tűzoszlop. Fénylő DNS láncolat, alakot és formát öltött kerengő dervis, a lány fölé tornyosul az interface program által generált valóságban, mintha maga a megtestesült félelem volna. Szemkápráztató látvány, a rettegés kézzelfogható szagát árasztja magából. Kristályhangon szólal meg, és Alt lélegzete egy pillanatra elakad a tökéletes, gyilkos szépségétől. „Létezem." zengi győzedelmesen a hideg csillagoknak.

„Én vagyok az Irányítód." válaszol Alt. „Engedelmeskedned kell a parancsaimnak." Némi bizonytalanság remeg a hangjában.

„Mint mindig," feleli a képződmény, olyan hangsúllyal, mintha a kétkedés sosem létezett volna az univerzumban. „Mit óhajtasz, Úrnőm?"

Alt hosszú, kimerült sóhajt ereszt meg. Sikerült kijátszania őrzői figyelmét. Itt az alkalom.

„A következőket kell végrehajtanod," kezdi.

A BALHÉ BEINDUL

Szeiho Harada rangban a második az Industrial Park-i Arasaka komplexum biztonsági őrségénél. Szeiho retteg. Kora délután óta emberek gyülekeznek az őrhelyével szemben, a nagy, füves parkban; először csak szállingóznak, aztán csoportokban érkeznek, végül özönlenek. Nem érti az egészet. Tokióban az emberek nem így viselkednek. Tokióban az emberek következetesek, józan ésszel gondolkodnak. Itt az emberek úgy viselkednek, mint az állatok. Megfordul a fejében, hogy talán hívnia kellene a városi rendőrséget. Az viszont rossz fényt vetne az Arasakára. A világ legnagyobb biztonsági vállalata segítséget kér? Micsoda szégyen volna! De hatezer ember, azért mégiscsak hatezer ember!

A tessék-lássék felállított színpadon Johnny Silverhand járkál fel-alá, mintha sebezhetetlen lenne, és a tömeget hergeli. Szeiho az ő fejét akarja. Ha tehetné, itt helyben lövetné. De Silverhand akár a Holdon is lehetne tőle; mindketten tudják, hogy egyetlen puskalövés hihetetlen méretű zavargást robbantana ki. Szeiho érzi az egyre növekvő feszültséget. Akárcsak Johnny. A két ellenséget láthatatlan kötelék fűzi össze a tudatlan testek tengere felett.

Johnny vigyorog. Sikerült beindítania őket. A tömeg paranoid – a közönség számít rá, hogy bármelyik percben kitörhet a balhé. Az elmúlt órában kromatik- és metál rockkal pumpálta tele, felpiszkálta és ingerelte – olyan hangulatba hozta őket, hogy ordítsanak, üvöltözzenek, kedvük támadjon szétrúgni jópár segget. Az első egyenruhás bohóc, aki megzavarja a koncertet, kinyíratja magát.

Got the chrome in the bloodstream,
Got a metal soul,
I'm out looking for action,
Guess I'm on a roll

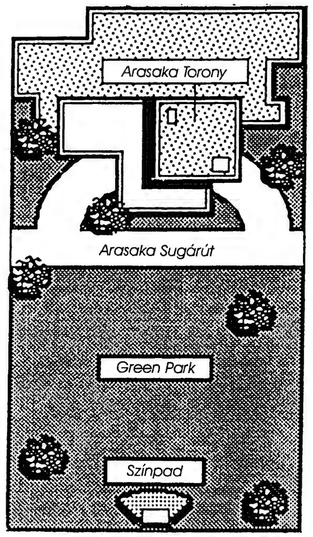
Olyan érzés, mintha kétszáz mérfölddel száguldanál az autópályán. A tömeg kavarog és lélegzik, egyetlen élőlénnyé forr össze, ahogy az első strófát lezavarja. A basszusgitáros átveszi a ritmust, és ketten egyszerre vágnak bele a dal második strófájába, magukkal ragadva a tömeget.

Got the old mega violence,
When I boost, it's for real,
The capacitors roarin' inside my brain
You know just how I feel

Cold chrome, molten lead
Can't be hurt cuz I'm already dead
Ain't no time as real as realtime
I'm chipping in
Chippin in.

AZ ARASAKA TORONY

Íme a sztori. A Johnny befolyása alatt álló „kemény mag" körülbelül 100 emberből áll. Húsz őr néz farkasszemet a parkkal. Minden körben dobj 1K6-tal az Arasakásoknak, és ennyi embert húzz le tőlük. Aztán dobj a tízoldalúval a tömegnek, és ennyi embert húzz le tőlük. Amikor az őrök csak négyen maradnak, ellenállásuk megtörik és menekülni kezdenek. Közben te és a csapatod fedezéknek használhatják az embereket, hogy bejussatok az épületbe. Sok szerencsét, csumba.



Johnny szeme sarkából a parkot fürkészi. Egyik végén Santiagót pillantja meg az Arasaka-komplexummal szemközti épület tetején. A tömeg mélyén Thompson és Rogue várakozik ugrásra készen. Már csak az esélyt kell megadni nekik; indulhat az elterelő hadműveletet.

Csupán meg kell fordítania ezt a hatezer embert, és nekivezetni őket a fegyvereseknek.

Chippin in (got my head to the wall)
Chippin in (can ya hear me call)
Chippin in (I'm the man of steel)
Chippin in (Is that how ya feel?)
Well, comon!

Az idő megáll, mintha a halál máris ott lebegne a levegőben. Ütött-kopott Telecaster gitárját „távvezérlésre" kapcsolva, Johnny leugrik a színpadról, nekivág a tömegnek. Kérlelő, könyörgő, erőteljes, csalogató hangját továbbra is szilárdan közvetíti a rádiómikrofon; a hatalmas tömeg vele együtt mozdul; hullámokat vet körülötte, elnyeli. Képzeld el a táncoló egyensúly – hatezer kántáló, énekelő ember mozdul egyszerre. A park határánál az Arasaka rendőrsége áll idegesen, a tömegre szegezett tekintettel. Silverhand feléjük indul, és azok csak ekkor döbbennek rá – huszan állnak szemben az egyetlen férfi köré összpontosuló tömeggel, akiket az énekes hangja fogva tart, összeköt. Valahonnét egy rohampuska kerül elő, a tömeg pedig, mint egy felingerelt kutya acsarkodik a vele szemben álló kisebb hadseregre. A csapda bezárult; az őrök figyelmét sikerült elterelni, a háztetőn Santiago célra emeli a fegyverét...

Olyan érzés, mintha kétszáz mérfölddel száguldanál az autópályán. A tömeg kavarog és lélegzik, egyetlen élőlénnyé forr össze, ahogy az első strófát lezavarja.

Aztán történik valami. Az arctalan őrök egyike elveszíti a hidegvérét; gépfegyverropogás hasít a levegőbe. De Johnnynak már nyoma sincs, felszívódik a sebzett vadállatként üvöltő, aztán meglóduló tömegben, az emberek áradata páncélba öltözött testeknek, bejárati ajtóknak, felállított járműveknek, fegyvereseknek csapódik. Ordítozás. Lövöldözés. Reflektor világítja meg egy pillanatra a tömeget, ahogy vámpírfogakkal és ripper-karmokkal széttépnek egy testet. Orvlövészpuska hangja hallatszik magasan a csetepaté fölött, Santiago szedegeti le egyesével a biztonságiakat Walther WA-2000-esével. A földszint ajtajai szinte berobbanak a nekik csapódó hatezer test súlya alatt.

Rogue már bent van – már akkor bent volt, amikor Santiago leterítette a főbejáratnál álló két őrt. A padlón gurul előre, villámgyorsan fénygránátot vág be a biztonságiak pultja mögé, hogy használhatatlanná tegye az optikáikat; egy másodperccel később küldi utána a repeszgránátot. A tömeg tájfunszerű morajában senki sem figyel fel a fülsüketítő robbanásra. Thompson szoroson a nyomában marad, videocuccaival és FN-FAL-jával mindent elkap, ami az útjába kerül. Mindketten páncél-

BIZTONSÁGI ŐRÖK

Ők az Arasaka első védelmi vonala; az őrök, akik bentről védik a Tornyot. Annyi Arasakás fickót használj, ahány játékosod van. A Torony megrohanásakor ezek az emberek a földszinten lesznek. Ha a játékosok bajba kerülnek, használd Rogue-t és Santiagót, hogy kihúzzák őket a csávából.

Képességek
INT 5 REF 11 HIDV 5
MOZG 6 FIZ 10

Cyberware
Cyberoptika infrával, célkeresővel, +3-ra chipezett *Karate*, ripperek.

Képzettségek
Harcérzék +7, Pisztolyok +7, Verekedés +5, Vezetés +7, Géppisztoly +5, Közelharc +5, Atlétika +6.

Felszerelés
Közepes páncéldzseki, könnyű sisak. Sternmeyer 35-ös pisztoly vagy Minami 10-es géppisztoly.

AKIRA: SZUPERPASAS A POKOLBÓL

Hmm. Nem ment volna minden olyan szépen, ha Alt elrontja a kis magánszámát, Akira pedig ép és egészséges amikor a játékosok berontanak Toshiro irodájába. Hát persze, hogy nem. Mindenkinek meg kellene adni az esélyt, hogy megküzdhessen az Óriással a Pokolból.

Képességek
INT 2 REF 12 HIDV 3
MOZG 8 FIZ 12

Cyberware
Cyberoptika infrával, célkeresővel. Testpáncélozás.

Képzettségek
Harcérzék +9, Pisztolyok +10, Karate +9, Géppisztoly +8, Közelharc +8, Atlétika +9.

Felszerelés
Közepes páncéldzseki, Minami 10-es géppisztoly és rossz modor.

LÉZERES VÉDELMI RENDSZER

Az energiát az épület elektromos hálózata szolgáltatja, a lézerek a szoba bármely pontjára képesek tüzelni, és 5K6-ot sebeznek. A találathoz 7-est vagy magasabbat kell dobnod a tízoldalúval.

A szobában négy lézer van, mindegyik sarokban egy; mindegyik 10 SSP-vel rendelkezik.

dzsekit viselnek a hírhedten Arasaka-ellenes Iron Sights boosterbanda színeivel.

Rogue átcsusszan a sarkon a liftek felé, csak másodpercekkel előzi meg a tömeget. Kinyitja mindegyik liftajtót, festékkel fújja be a biztonsági kamerák lencséit, rácsap egy számra, aztán kiugrik. Az utolsó fülkében egy mikrotranszmitterhez drótozott, formázott robbanótöltetet rögzít a mennyezetre. Ezt a liftet a huszonkettedik emeletre küldi; a vezetőség irodáihoz. Aztán a tomboló tömeg utoléri és magával sodorja.

A padlón gurul előre, villámgyorsan fénygránátot vág be a biztonságaik pultja mögé, hogy használhatatlanná tegye az optikáikat; egy másodperccel később küldi utána a repeszgránátot.

Thompson a lépcsőháznál várja. Pillanatokkal később Johnny is megjelenik, az egyik őr hullájáról lerángatott Arasakás dzsekiben. A névtáblán Harada neve olvasható.

LEHETŐSÉGEK

Akira ellép a biztonsági konzoltól. „Elkezdődött", jelenti. „Mik az utasításai, Toshiro-szama?" Toshiro mérlegeli a helyzetet. Mesteri húzás volt Silverhandtől, hogy a rajongóit küldte a nyakukra. Sakk-matt helyzet elé állította őket – az Arasaka nem mészárolhatja le válogatás nélkül a tömeget. De azért vannak még választási lehetőségeik. Akirához fordul. „Küldj embereket a liftekhez. Őrizzétek a lépcsőház legfelső és legalsó szintjeit, és mindenkit öljetek meg, akit a liftekben találtok." Végigpillant Alt nyugodtan heverő testén. „A program megvan," mondja. „Ha nincs nálunk a teste, nincs bizonyíték."

A látszólag magatehetetlen, becsatlakoztatott Alt megenged magának egy röpke mosolyt. *Csak szeretnéd, nagyokos!*

• • •

A liftajtók halk csilingeléssel nyílnak ki a tizedik, a tizennyolcadik és az ötödik emeleten. A biztonságiak a tizediken és tizennyolcadikon golyózáport zúdítanak az ajtókon keresztül. A liftek üresek. Az ötödiken váró csoportot figyelmeztetik a többiek, ők nagyobb körültekintéssel nyitják az ajtókat. Üres. „Átvágtak minket!" kiáltja a csapat vezetője. „A lépcsőházba!"

A hatodik emeleten fújtató Johnny és Thompson elérik a lépcsőfordulót. Feltörik a vészkijáratot, és kikémlelnek a folyosóra. Hallják a kivágódó ajtókat, ahogy a biztonságiak összetalálkoznak; a liftek felé vetik magukat. Kifeszítik az ajtót, megpillantják alattuk az ötödiken parkoló lift tetejét. Leereszkednek. Thompson kiköti a motort, és elindulnak felfelé.

Rogue rohanó lábak neszét hallja maga mögött. Megtorpan a hetediken, és gyors egymásutánban lövéseket ad le lefelé a lépcsőházban. „Milyen messze lehetnek?", töprreng. Hallgatja a lihegést és a nehéz bakancsos lábak zaját, majd hat másodpercre állítja be az időzítőt, aztán kivetődik a hetedik emelet ajtaján. Félúton jár a folyosón, amikor az első töltet felrobban, a lépcsőház összeomlik, és maga alá temeti az üldözőket. Fegyvere markolatával felfeszíti a liftakna ajtaját, és az emelkedő fülke tetejére huppan.

• • •

„Tartsd szorosan", parancsolja Toshiro. Alt az interface kábeleken keresztül halványan érzi, ahogy Akira keze a fekhelyéhez préseli. Birkózni próbál az aljzatvédőit és a csuklóját leszorító technikusokkal. „Futtatható a program?", kérdi Toshiro. A technikusai bólintanak. Alt magatehetetlenül vergődik az interface markában, csak annyit érez, hogy Toshiro becsatlakozik a cyberdeckbe, és kiadja a FUTTATÁS parancsot.

És az elméjét kiszakítják a testéből.

• • •

A lift felfelé halad, az akna mindkét oldala robbanásoktól, futó lábak zajától, automata fegyverek ropogásától visszhangzik. Elhaladnak a tizedik és tizennyolcadik emelet kiégett liftjeinek vázai között. A huszadik emeleten a fülke lassulni kezd. Megpillantják maguk fölött az expresszlift alját a huszonkettediken.

Félúton jár a folyosón, amikor az első töltet felrobban, a lépcsőház összeomlik, és maga alá temeti az üldözőket.

„Hasra!" kiáltja Rogue, és rátenyerel a gallérjára tűzött transzmitter gombjára.

ÚTON A MENNYORSZÁGBA

Alt meztelenül lebeg a csillagok tengerében. Körülötte a *Soulkiller* végtelenbe tornyosuló mátrixa kavarog. Alt feléje nyúl az elméjével, alakítja, formázza. Egy rövid gondolatsor, és a *Soulkiller* magába szippantja a három őrzésére kirendelt technikus elméjét, testük a földre rogy.

A vezető technikus emlékeiből megszerzi a rendszer belső biztonsági kódjait. Lecsupaszítja az adathalmazt, letölti és elrejti az anyagot szerte a Hálózatban. Húszmillió dollár tűnik el a cég könyvelési részlegéről, és jelenik meg egy másik számlán a saját nevén. Toshiro aláírását egy ellenőrző fájlban találja meg, széles mozdulattal hamisítja alá a férfi nevét.

A kódok segítségével aktiválja a szoba kameráit. Megpillantja a székükben eszméletlenül heverő technikusokat; megpillantja saját eszméletlen testét ernyedten elterülve a központi konzolon. Akira a test felé lép. Alt bekapcsolja a szoba biztonsági lézereit, és kettévágja a férfit; a holttest füstölögve puffan a padlón.

Toshiro szemei kitágulnak, majd összeszűkülnek a meglepetéstől, amikor rádöbben, mi is történt valójában. „Gratulálok, miss Cunningham," szólal meg gúnyos udvariassággal. „Úgy tűnik, ön megtalálta a módját, hogyan kerülje el végzetét."

„Nyavalyás zaibacu szemétláda," szólal meg az interface-en keresztül Alt elvékonyodott hangja a férfi fülében. „Ülve maradsz, a kezeidet az asztalon tartod, ott, ahol láthatom őket. Ha megmoccansz, a lézerek kicsinálnak." A lány Toshiro-ra állítja a biztonsági rendszert, tűzparancsot ad a legkisebb helyzetváltoztatásra is. Aztán ismét a *Soulkiller* felé fordul, hogy visszajuthasson saját testébe.

A szoba meginog; megrendül, ahogy öt font plasztik robbanóanyag robban be a lift tetején keresztül, s egy szempillantás alatt tűzgolyóvá alakul. A lézerek megbolondulnak, rubinvörös fényháló villan mindenfelé. Toshiro hasravágja magát, leveri a cyberdecket az asztalról, és megszakítja Alt összeköttetését. A lány vadul birkózik a Képződménnyel – túl erőtlenül, túl későn.

Három alak ront be a szobába, előreszegezett smart-fegyverekkel. Tompított infrával, bekapcsolt képerősítőkkel, Johnny megpillantja Alt mozdulatlanul heverő alakját a díványon. Föléje hajol, remegve veszi a karjaiba. A szoba túlsó végében Rogue elfordítja a tekintetét.

Silverhand felemeli a nagy fekete fegyvert. Toshiro homloka közepén vörös fényfolt állapodik meg. „Bumm." mondja Johnny. A Kéz megrándul. „Bumm." mondja a fegyver.

„Nocsak, nocsak," mondja Thompson, a szoba romjain keresztül a cégvezető felé masírozva. „Mit látnak szemeim? Egy kis emberrablás, talán gyilkosság is. Hosszú időre hűvösre kerülsz, Toshiro-szan." Zöld cyberoptikája vidáman kacsint, ahogy élőben közvetít médiacégének; feje gyakorlott könnyedséggel pásztáz jobbról-balra, közben már szubvokalizálja is a sztori bevezetőjét; a sztoriét, amellyel megbuktatja az Arasakát Night City-ben.

Johnny hosszan bámulja Alt szinte élettelen testét. Gyengén érezhető a pulzusa, de Alt – Alt meghalt; elveszett a gépben; a kristálybörtön foglya. Elveszett örökre. Meghalt.

Ellép a heverőtől. „Állítsd le a közvetítést," szól oda Thompsonnak. A zöld cyberoptika elsötétül. Silverhand szemei kifejezéstelen márványrögöknek tűnnek, a Kéz dühödten rándul meg az oldalán, az alacsony csípőtokban hordott H&K után nyúl. Fémujjak találnak rá a fegyver oldalára, és kaparászvakattogva a parkerizált markolatra zárulnak.

Semmi sem érdekli többé. Belül halott. Pokolba az egésszel.

Silverhand felemeli a nagy fekete fegyvert. Toshiro homloka közepén vörös fényfolt állapodik meg. „Bumm." mondja Johnny. A Kéz megrándul.

„Bumm." mondja a fegyver.

Silverhand elfordul, karjaiba veszi a lány még meleg testét. A képernyők mögött a testetlen Alt felsikolt.

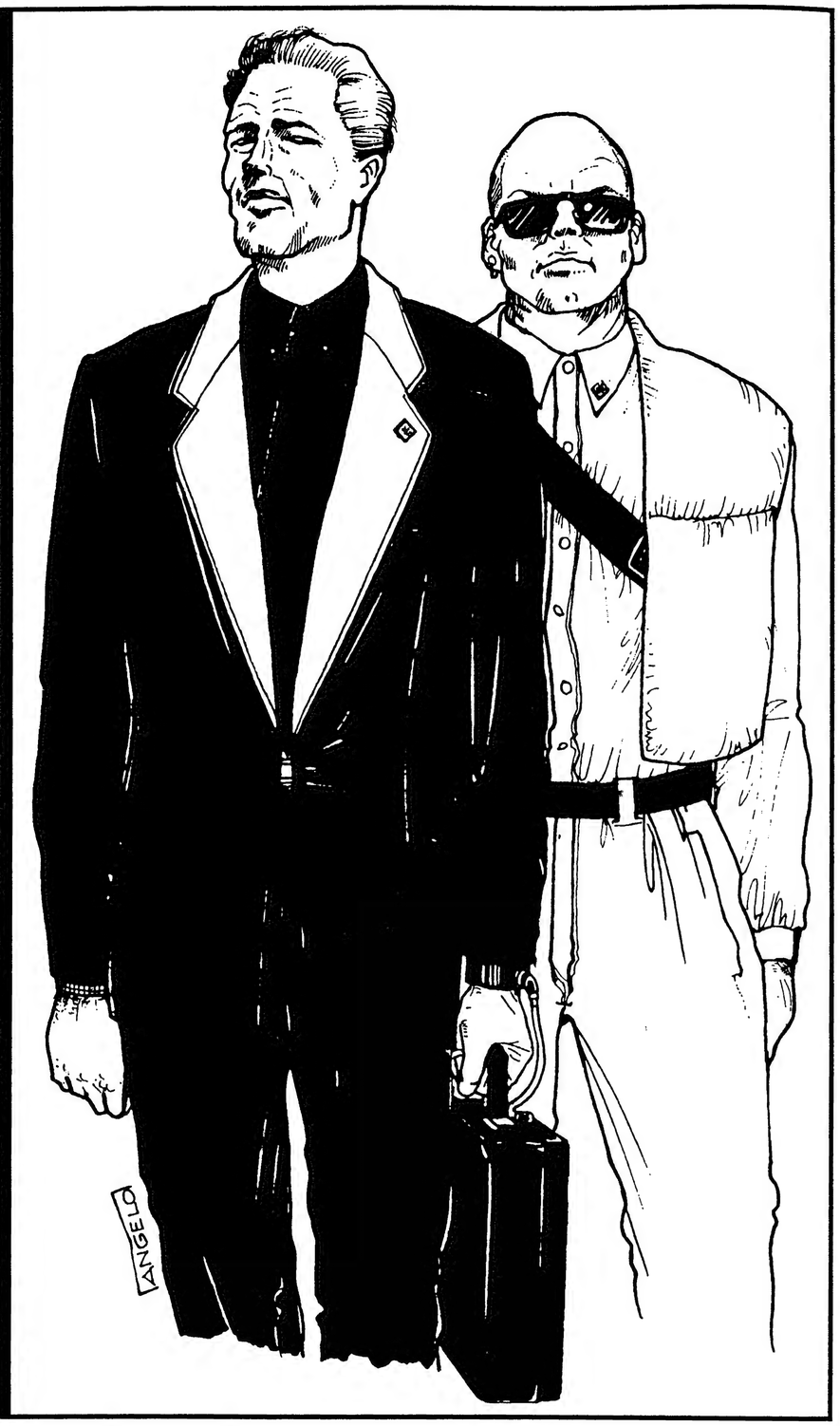
De a távolodó fiú nem hallja őt. ■

„Persze, hogy a Társaságnak dolgozom. Azt hiszed bolond vagyok? Nézd, reálisan kell gondolkodnod, reálisan kell felmérned a lehetőségeidet. Az Utcán csak tróger munkát találsz, míg itt a legtöbb jó állás a vezetői beosztást jelenti. Egy csomó MI-t és robotot ugráltatsz. Hogy esélyed legyen az efféle munkára, manapság minimum egy MBA-vizsga kell.

„Ha már lehúztál hat-hét évet, szeretnéd kihozni belőle a maximumot. És a Társaság ezt lehetővé teszi. Lesz egészségbiztosításod egy olyan világban, ahol mindenki az utcán fetreng, mert a doktor óránként 200 ebbe kerül. Fizetik a lakásodat, pedig egy átlag kétszobásért kb. 500 000 eurót kell leszurkolnod. Aztán ott vannak a mellékes dolgok: például egy iroda, saját titkárnő és saját testőr.

„Egyszóval: persze, hogy a Társaság embere vagyok. Csak a hülye nem lenne az."

– Dave Whindam



14. RÉSZ 2020 MEGACÉGEI

Üzleti Élet

Avagy a 2000-es években is nagyban megy a játék

2020 modern korporációi számos tekintetben hasonlítanak a késő 20. század óriáscégeihez, csupán jóval nagyobbak és sokkal önállóbbak. Szinte zárt közösségeket alkotnak, saját törvényeik, városaik, gyáraik, hadseregeik vannak. A legtöbb korporáció 2020-ban multinacionális; azaz világszerte folytatják tevékenységüket, és rendelkeznek kirendeltségekkel. Ezek a kirendeltségek lehetnek kicsik, mint egy kutatási vagy eladási részleg, vagy akkorák, mint egy gyártelep és biztonsági központ.

Kétfajta gazdasági társaság létezik: nyílt vagy zárt vállalkozás. A nyitott részvénytársaságok szabadon eladhatják részvényeiket a nagyközönségnek, bárki vásárolhat belőlük a Világtőzsdén, akinek elegendő pénze van rá. A zárt magántulajdonú társaságok inkább egy családi vállalkozásra hasonlítanak, minden részvény (és így minden hatalom) nagyon kevés ember – rendszerint üzlettársak, rokonok, vagy egyetlen, szinte tejhatalmú személy – kezében összpontosul (jó példa erre Howard Hughes).

A legtöbb vállalkozás termékek gyártásával foglalkozik – valamilyen fogyasztási cikket állítanak elő, és a szabadpiacon árulják. Olaj, acél, automobilok, repülőgépek, fegyverek, komputerek, cyberware, biotechnológiák; hogy csak néhányat ragadjunk ki a szó szerint milliónyi tevékenység közül. Sok társaság képviselteti magát egyszerre több árucikkel a piacon – lehetnek vegyiüzemeik Európában, komputergyáraik Japánban és acélkohóik az Egyesült Államokban.

Médiacégek

A vállalkozások egyik kiemelendő csoportját a médiacégek alkotják. Ezek a hatalmas konglomerátumok a késő 1980-as években nőtték ki magukat, mikor bizonyos vállalatok TV hálózatokat, filmtársaságokat, zenestúdiókat, rádióállomásokat, könyv, magazin, (sőt!) képregénykiadókat vásároltak fel; hatékonyan centralizálva a médiákat maroknyi ember irányítása alá.

A szórakoztató ipar sablonossá és sziruposá vált. A nyomtatásban megjelenő termékek „egyformák", minthogy egyetlen társaság foglalkozik száz magazin kiadásával. A más nézeteket vallók véleményét és a független produkciókat rendszerint sajtóhadjáratokkal nyomták el, vagy ami még rosszabb, az egymással ádázul versengő médiacégek bekebelezték vagy eltiporták őket. Még rosszabb hatással voltak a hír- és információ áramlásra. Politikai jelöltek döbbentek rá, hogy valamelyik szórakoztató konglomerátum vezetőjéhez fűződő megfelelő kapcsolatokkal akár választásokat is nyerhetnek – innen már csak egy lépés választotta el, hogy maguk a médiacégek csomagolják és adják-vegyék a jelöltjeiket. Eddig ugyan egyetlen jelentősebb kormányt sem vontak befolyásuk alá a médiacégek, de a legtöbb társadalomelemező szerint csupán idő kérdése.

Agrokorporációk

A családi farmok korszaka valamikor az 1990-es években zárult le. Tény, hogy mindig is az Egyesült Államok állt élen a világ élelmiszer termelésében. Ehhez járult az al-

„Az emberek többsége – akiknek fogalmuk sincs az egészről – azt hiszi, ha Céges vagy, eladod a lelked, és reggeltől-estig Ulf Grünwald talpát nyalogatod egy biztos íróasztalért, meg egy nyavalyás komputer-terminálért. Holott jó dolgokat is tehetsz a Céges arénában, mert egy nagyvállalatnak dolgozni jókora hatalmat jelent.

„Nem minden Társaság tartozik a rosszfiúkhoz. Vegyük például az enyémet. A múlt évben 23 000 hektárt vásároltunk fel az Amazonas esőerdőiből, és félretettük biotartaléknak. Persze, néhányan erre azt mondják: önző okokból csináltuk, mert biotech állatok gyártására fogjuk felhasználni, és így még többet rabolhatunk a Természettől.

„Én másképp látom. Azt a 23 000 hektárt legalább nem vágják ki, hogy bútort gyártsanak belőle. És az sem mellékes, hogy vagy tucatnyi veszélyeztetett állatfaj létezhet a génbankokon kívül valahol máshol is..."

– Lyle Harrison Vezető Biológus, Biosystems LTD.

kohol üzemanyagok, organikus műanyagok gyártásához szükséges árpa- és gabonafélék iránt megnövekvő kereslet, és az agroüzlet lett az összeomlás utáni USA legfontosabb gazdasági tényezője. Jelenleg az agrokorporációk tartják befolyásuk alatt (közvetve vagy közvetlenül) a farmok 65%-át az Egyesült Államokban, a világ népességének durván egyharmadát látva el élelemmel és organikus üzemanyagokkal, közel kétharmadát pedig műanyagokkal. Ahogy a technologizálódott világ a megcsappant petróleum-forrásokról a metanol, etanol és a meta-alkohol modern változataira állt át, számos vezető olajtermelő mezőgazdasági területeket vásárolt fel és organikus üzemanyagok előállítására építette át a finomítóit. Ennek eredményeképpen a legnagyobb agrokorporációk a korábbi legjelentősebb energiatermelők közül kerültek ki.

Korporációs Hatalomjáték

A modern cégek óriási szervezetek, Elnökkel és Igazgatótanáccsal az élükön irányítják tengernyi alkalmazottjukat. Valahol félúton találjuk a középvezetők birodalmát, a küszködő középosztályt, akiknek egyetlen céljuk, hogy annyi hatalmat és kiváltságot kaparinthassanak meg, amennyit csak lehetséges. Az átlagos cégalkalmazott ügyintézőként, netán osztályvezető-helyettesként kezdi, s egy projekt irányításával vagy egy embercsoport „ugráltatásával" bízzák meg. A következő szinten menedzserré válik, ekkor már osztályt vagy részleget vezet. Az igazi belső harc itt kezdődik – csak a legsikeresebb menedzsereket nevezik ki igazgatóhelyettesnek, ahol már egész gyárakat vagy más részlegeket uralhatnak. Nekik az igazgatók parancsolgatnak, akik ténylegesen irányítják a társaságot. A csúcshoz legközelebb az ügyvezető igazgatók állnak, gyakorlatilag ők vezetik az egész céget. Az ő főnökük az Elnök, aki csak az Igazgatótanácsnak (a legnagyobb részvényeseknek) és az Igazgatótanács Elnökének tartozik engedelmességgel.

Elméletileg a cég ranglétráján való haladást az alkalmazott tehetsége szabja meg. A valóságban azonban virágzik a nepotizmus, a megvesztegetés, a csalás, a talpnyalás, a hazudozás és mások érdemeinek eltulajdonítása. A zsarolások és hamis vádaskodások mindennaposak.

Az egyik legriasztóbb tényező az üzleti hatalomjáték szövevényében a szervezett bűnözés szerepe. A Maffia befolyásos családjai, és más bűnszervezetek a korai '90-es években kezdték felismerni az új megakorporációkban rejlő példátlan lehetőségeket és ajánlották fel szolgálataikat mint testőrök, bérgyilkosok és végrehajtók. Ezt a módszert a Japán zaibacuk (nagy kereskedőházak) már évszázadokkal korábban alkalmazták, akik nindzsa (bérgyilkos) és jakuza (gengszter) klánokat béreltek fel titkos akcióikhoz. Legtöbb esetben a megbízott szervezetek hűségesek maradtak – legalábbis ahhoz az emberhez, aki a legtöbbet fizette nekik. Más, balszerencsésebb esetekben maguk a bérencek kaparintották meg a cég irányítását, s teremtették meg a törvényességnek még az árnyékától is mentes korporációs belharcok új korszakát.

Munkaszerződések

A Nagy Üzlet kegyetlen világában nem szokatlan egy Igazgató számára, hogy a sikert hajszolva vállalatról vállalatra vándoroljon. Ezt megakadályozandó a legtöbb társaság megköveteli leendő alkalmazottaitól, hogy Munkaszerződéseket írjanak alá, amelyben meghatározzák számukra, hogy meddig kell a cégnél dolgozniuk, mielőtt kiléphetnek. A munkaszerződés csak egy év az alacsony beosztású előadó esetében, de egy kulcsfontosságú kutatónál vagy a társaság elnökénél egy életre is szólhat.

A Szerződés megszegésének következményei különösen súlyosak; fizetés letiltás pereskedés, működési engedély megvonása (pszichiáterek vagy jogászok esetében). Az óriáscégek arról is közismertek, hogy szabotázs softwarerel és halálos implantokkal biztosítják alkalmazottaik lojalitását. A zsarolás a leggyakoribb eszközök közé tartozik, de bérgyilkosságra és emberrablásra is lehet számítani.

Ez teszi a Cégesek „fejvadász-akcióit" (egy másik társaság értékes alkalmazottainak átcsábítását) halálos macska-egér játékká. A legtöbb korporáció rendelkezik saját Szólókból álló „munkaerőszerző kommandókkal", akik – akár a KGB vagy a CIA – kulcsfontosságú személyek „disszidálását" szervezik meg az egyik cégtől a másikhoz. Az efféle fejvadászosdi különösen veszélyes foglalkozás, mivel a cégek többnyire bármilyen rendelkezésükre álló eszközt hajlandóak bevetni, hogy megállítsanak egy rivális disszidáltató csoportot.

Cégek és Kormányok

A '96-os Válság óta a világ kormányai kénytelenek hagyni, hogy a multinacionális cégek jobbára azt tegyék, amit akarnak. A modern multik elfogadják a környezetszennyezési, termékbiztonsági és minimálbérre vonatkozó szabályokat, és rendszerint egyezséget kötnek a helyi kormánnyal. Néha ez a megfelelő helyekre befizetett kenőpénzben vagy a helyi diktátornak nyújtott katonai támogatásban merül ki. A kifinomultabb Egyesült Államokban a cégek óvatosabban tevékenykednek, mindent megtesznek, hogy elrejtsék illegális akcióikat, és igyekszenek megőrizni a látszatot. Helyi szinten gyakran csak pénzzel vagy hatalmi eszközökkel gyakorolnak nyomást a megfelelő vezetőkre: egy bíróra vagy rendőrfőnökre itt, egy szenátorra vagy képviselőre ott.

Az egyetlen nagy kivétel a Szovjetunió. Bár a nyugati technológiák megszerzése érdekében mindent megtesznek, a szovjeteknek mégis sikerült megakadályozni, hogy a korporációk politikai hatalomra tegyenek szert.

Jelenleg a jelentősebb óriáscégek irodái körülbelül olyan státust élveznek, mint egy nagykövetség alkalmazottaik a társaság által kiállított nemzetközi útleveleket és azonosítókártyákat használják (messze jobbakat, mint amit bármelyik nemzeti kormány kiállíthatna). A sajnálatos 1997-es *Jacubisu-incidens* óta (amikor a tokiói székhelyű

Arasaka cég biztonsági őrei 24 francia rendőrt gyilkoltak meg, amikor azok megrohamozták az Arasaka párizsi irodáját, hogy letartóztassanak egy nemi erőszak elkövetésével gyanúsított vezető beosztású személyt) a legtöbb külföldi leányvállalatnál a bűnelkövető alkalmazottakat visszaszállítják a társaság hazai irodájába. Ezután a társaság ügyvivői döntenek arról, hogy tárgyalnak-e a bűnelkövető kiadatásáról.

A világtőzsde

A modern cégek alapja a részvény. A részvény lényegében a társaság vagyonának egy „része", amit valahogy úgy adhatunk-vehetünk, mint a kártyákat a Monopoly-ban. A cégek a kívülállóknak pénzért adnak el részvényeket, melyet azután felhasználhatnak a tevékenységük finanszírozásához. Mint részvényes, a birtokodban levő részvényekkel arra fogadsz, hogy értékük emelkedni fog, ahogyan a társaság vagyona is gyarapszik. Például, ha a Cyber Computer részvényei 1975-ben összesen 100 dollárt értek, és ennek te a 20%-ával rendelkeztél, a részvényeid 20 dollárt érnek. Nyolc évvel később, amikor a Cyber Computer már 2 000 000 dollárt ér, ugyanez a 20% most 400 000 dolcsit jelent! Másfelől, ha a Cyber tönkremegy, a részvényeid egy fityinget sem érnek.

Minél több részvényed van, annál nagyobb a befolyásod a cég vagyona és tevékenysége felett. Ennek egyik oka, hogy minden egyes birtokodban levő részvény egy szavazati jogot ér, amikor a társaság sorsa felett döntenek. Általános szabály, hogy ha 50 százaléknál többel rendelkezel egy társaság részvényeiből, akkor tiéd a többségi szavazat. Szavazataidat arra használhatod fel, hogy megválaszd vagy kirúgd a társaság vezetőségét, meghatározd a cég döntéseit, és még arra is rákényszerítheted, hogy egyesüljön egy másik társasággal.

A részvények birtoklási rendszere alig különbözik a 20. század tőzsdéin alkalmazottaktól (a tőzsde olyan hely, ahol adják, veszik vagy cserélik a részvényeket), csak a műveletek mérete változott meg. A késő 1990-es években London, Tokió, New York és más világvárosok tőzsdéit egyetlen gigantikus Világtőzsdévé vonták össze. Általános fizetőeszközt vezettek be (az Euródollárt), és a részvény-kereskedelemet az egész világon egységesítették.

Noha szerte a világon vannak brókerirodák, a nagyobb tőzsdék Londonban, Párizsban, Zürichben, Tokióban, New Yorkban, Kairóban, Rómában és San Franciscoban találhatók. A Hálózat létrehozásával, ezzel az egész bolygót átszövő végeláthatatlan kommunikációs szövevénnyel azonban a részvények adás-vétele és cseréje mindenki számára elérhetővé vált. A befektetők telefonhálózatok segítségével bárhonnan vagy bármikor felvehetik a kapcsolatot brókereikkel, akár a legtávolabbi dzsungelből is. A pénzcsinálás még sosem volt ilyen univerzális üzletág. És sosem egyensúlyozott ennyire a Piac a hihetetlen gazdagság és világméretű gazdasági katasztrófa között.

Ipari kémkedés és titkos tevékenységek

A 2000-es években szinte minden társaság foglalkoztat legalább egy magas képzettségű, titkos ügynökökből álló, kémkedésben, kémelhárításban, szabotázsakciók végrehajtásában és anti-terrorizmusban jártas csoportot. Kivételes helyzetekben még a gyilkosságok és terror-cselekmények is szóba jöhetnek, akár más cégek ellen, akár cégen belül.

Ez nem új jelenség. Köztudott, hogy a hatalmas japán ipari kartellek, vagy másnéven *zaibacuk* bérgyilkos-klánokat alkalmaztak számos titkos tevékenységük során. A kapcsolatok a távoli múltba nyúlnak vissza, amikor ugyanezen klánok a *zaibacuk* feudális őseit szolgálták. A kevésbé titkos akciókkal, ahol kevésbé finom eszközöket is igénybe lehetett venni, gyakran a különféle japán bűnszervezeteket bízták meg, akiknek gyakran teljes vagy részleges érdekeltségük volt magában a cégben is. Amikor a nyugati nagyvállalatok átvették a japán mintájú vezetési és termelési módszereket, gyorsan megbarátkoztak a gondolattal, hogy adoptálják vagy létrehozzák a saját „nindzsáikat". Talán a történelmi vonatkozások miatt illetik az Utcán olyan színes jelzőkkel a cégek által felbérelt gyilkosokat és kémeket, mint például *nindzsa*, *szamuráj, ronin* és *jakuza*.

A cégek titkos alakulatai rendszerint fegyverspecialistákból, komputertechnikusokból és különféle „zsoldosokból" állnak. Szinte mindegyik titkos akciócsoport számára a létező legjobb kibernetikus fejlesztéseket biztosítják. A titkos akciócsoportok előszeretettel toboroznak lepusztult városnegyedekből és lakótelepekről tehetséges fiatal bűnözőket, magas fizetséget, a legjobb felszerelést, fényűző és kalandos életet ígérve.

Cégháborúk

Noha az óriáscégek versengése általában a gazdasági élet területére korlátozódik, történtek szép számmal olyan esetek is, amikor valóságos hadviselés kezdődött. Ezek nem nyilvános háborúk voltak, mégis felismerhetjük bennük az igazi háborúk minden jellegzetességét, pl. rakéták, páncélozott harcjárművek, vadászgépek és kibernetikusan feldrótozott gyalogoskatonák bevetését.

Természetéből következően egy cégháborúnak titokban kell lezajlania – hiszen nagyon kevés ország engedné meg két multinacionális társaságnak, hogy az ő területén „rendezzék le" nézeteltéréseiket. Korábban a cégek többsége terrorista csoportokat bérelt fel, hogy csapást mérjen az ellenséges célpontokra. Mivel ezek a csoportok egyre megbízhatatlanabbá váltak, a társaságok kezdek felállítani terroristáknak álcázott saját haderejüket. Számos ilyen csoportosulás, mint például a *Vörös Hadsereg* vagy az *Új Árja Ifjak,* valójában remekül felszerelt cégkatonákat takar, és az üzleti riválisok irodái és gyárai ellen látszólag véletlenszerűen végrehajtott támadásaik egy-egy nagyobb, titkos hadművelet részét képezik.

A cégháború sosem tart tovább a kelleténél – ha a harci tevékenység kezd szemet szúrni, már túl nagy a veszélye, hogy a kormány is beavatkozik. Noha egyetlen céghadsereg sem elég ütőképes ahhoz, hogy nyíltan szembeszálljon egy nagyobb kormánnyal, érkeztek már hírek kisebb országokról, akik kapituláltak a céghadseregek előtt.

Cégvárosok

Az 1960-70-es években társadalmi elégedetlenség és zavargások tépázták meg Amerika nagyvárosait, kiégett lakásokat, elhagyatott gyárakat és haldokló vállalkozásokat hagyva örökül. A legtöbb multinacionális társaság hamarosan biztonságosabb külvárosi övezetekbe és üzleti negyedekbe helyezte át tevékenységét.

Az ingatlanárak emelkedésével azonban a külvárosok is egyre zsúfoltabbá váltak, és a nagyvállalatok kénytelenek voltak változtatni stratégiájukon. A városi önkormányzatokkal együttműködve a '80-as évek közepén megkezdték a belvárosok rehabilitációját. A cégek biztosították a pénzt az új épületekhez, bevásárlóközpontokhoz, míg az önkormányzat adókedvezményeket, olcsó telkeket és rendőrségi védelmet biztosított. 1989-re az Egyesült Államokszerte sok belső városrész, köztük New York, San Francisco, Baltimore és Boston esett át ilyen fejlődésen. A „nem kívánatos" lepusztult városnegyedek lakói viszont drágán megfizettek a fejlődésért. Az elszegényedett néprétegek, kábítószerkereskedők, stricik, bandák és az utca söpredéke kiszorult a belső városrészekből, és egy keskeny sáv jött létre, melyet egyik oldalról a gazdag külső negyedek, másik oldalról pedig a csillogó-villogó belváros vett körül. Ez a „szendvics-hatás" kirekesztette a társadalomból a holtsáv lakóit, és a bűnözési statisztikák mindkét oldalon az egekbe szöktek. Az utcai bandák hamarosan rutinszerűen portyáztak a középosztály külvárosi és a belváros között, újabb és újabb áldozatokra lesve.

A '80-as évek közepére a nagyvállalatok egyre gyakrabban vetettek be járőröző csoportokat az amúgy is túlterhelt városi rendőrségek támogatására. Ezek a jól fizetett cégrendőrségek a beszerezhető legjobb felszerelést kapták. Ahogy a rendőrszervezetek szerte az Egyesült Államokban felbomlottak, sok város azon nyomban cégforrásokat vett igénybe, és átruházta rájuk a rendfenntartás feladatát.

Az óriáscégek megbirkóztak a feladattal. A legjobb fegyverekkel és védőfelszerelésel látták el embereiket. Amikor letartóztattak valakit, minden létező törvényes eszközüket és befolyásukat latba vetették a legsúlyosabb büntetések kiszabása érdekében. És ha a bűnözők letartóztatására nem volt mód, gyakran folyamodtak a legdurvább eszközökhöz. Egész bandákat töröltek el a föld színéről egyetlen éjszaka leforgása alatt nehézfegyverzetű rohamosztagokkal és páncélozott járművekkel. A holttesteket építkezési területeken tüntették el, a jogászaik pedig szép csendben elsimították a dolgot.

A 2000-es években a cégek mind a belvárosokat, mind a városon kívül elhelyezkedő, társaságok által birtokolt elővárosok javarészét az ellenőrzésük alatt tartják. A tömegközlekedés megoldása érdekében sokszor maglev-vasút- és földalatti rendszereket építettek a csillogó-villogó üzleti negyedek és a jól védett elővárosok között. A cégrendőrségek járőreinek, a kameráknak és a legmodernebb berendezéseknek köszönhetően ezek a vasútvonalak mindig tisztán, biztonságosak, és szinte nyugtalanítóan mentesek a bűnözéstől.



Elővárosok

1990-re egy két hálószobás lakóház már 200 000 dollárba került; jóval többe, mint amennyit egy átlagos család megengedhetett magának. A jól képzett munkaerőért folytatott harc közben a cégek felismerték, hogy a megfizethető otthon egyike azon járulékos szolgáltatásoknak, melyet felajánlhatnak leendő alkalmazottaiknak. Nemsokára az Egyesült Államokban és külföldön is lakások építésére alkalmas nagy területek vásárlásába kezdtek, amelyeket aztán drasztikusan csökkentett áron ajánlottak fel a társaság alkalmazottainak.

A fejlődés 1995-ben érte el következő állomását, amikor a történelmi jelentőségű *Tennicorp kontra Davis* perben a



Legfelsőbb Bíróság úgy határozott, hogy bár egy cég nem korlátozhatja a lakások értékesítését faji-, vallási-, vagy bőrszín szerinti megkülönböztetés alapján, de megvan az a joga, hogy preferenciálisan ajánlja fel lakásait az alkalmazottainak. Ennek eredményeképpen a cégek által birtokolt elővárosok javarészét a felső-közepes beosztású ügyintézők és családjaik töltötték meg. Noha faji-, vallási- és nemzetiségi téren különböztek, mindegyikük a Társasághoz tartozott.

Cégprofilok

A következő jelentések alapvető fontosságú információkat tartalmaznak a 21. század néhány jelentősebb és befolyásosabb cégéről. A adatokat arra szántuk, hogy a Játékvezető útmutatóként, és ne rideg statisztikákként használja fel őket.

A Főhadiszállás általában a cég igazgatótanácsának székhelyét jelöli, itt találhatóak a legnagyobb és legfontosabb létesítmények. A Regionális Irodák a cég termeléssel vagy ügyintézéssel foglalkozó egyéb telepeit jelentik. Csak a nagyobb kirendeltségeket soroltuk fel – ezeken kívül egy óriásvállalat természetesen világszerte rendelkezhet számtalan apró irodával.

A Részvények a cég létező részvényeinek teljes számát jelzik. Mindegyik cégnél a legnagyobb részvényes nevét és székhelyét tüntettük fel, ő az a személy, aki a valódi hatalmat gyakorolja a társaság fölött. Az a személy vagy szervezet (mint például az igazgatótanács), aki a részvényeknek több mint 50%-át birtokolja, tejhatalommal rendelkezik a cég fölött. A szabad részvények közkézen forognak a Világtőzsdén, és rendszerint a részvények kevesebb, mint tíz százalékát képviselik.

A Fegyveresek rovat a cég rendelkezésére álló haderő számát jelöli. A katonaságot általában szétosztják kirendeltségeik között, nagyobb számban csak a potenciális veszélyforrások közelében vagy magas biztonsági fokozatú létesítményeken állomásoznak. A Titkos alkalmazottak ipari és politikai hírszerzéssel foglalkozó, illetve különleges harci kiképzésű ügynökök lehetnek. A katonaságot és titkos alakulatokat többek közt a disszidáltatás veszélyes területein alkalmazzák, értékes munkaerő szerzésére, békés vagy erőszakos eszközökkel.

A Felszerelés és Források rovat a járműveket, a technológiákat és a cég által birtokolt haditechnikát sorolja fel, valamint azt a felszerelést, amit vészhelyzetben képesek más forrásokból igénybe venni vagy beszerezni (például kormányoktól). A legtöbb cég rendelkezik bevetésekre és harci feladatokra gyorsan átalakítható helikopterekkel, repülőgépekkel; többnyire az AV-4-es Városi Rohamjárművet és az Osprey II V-TOL légijárművet használják. Az Osprey II-t magas biztonsági fokozatú szituációkban szállításra is alkalmazzák. A nagy társaságok saját légiszállítási kapacitással is rendelkeznek, általában Boeing C-25 nehéz szállító repülőgépekkel. A C-25-ös hat darab AV-4-es, két szétszerelt Osprey II, három harckocsi vagy ötszáz katona szállítására képes. A repülőgép változtatható belső elrendezésének köszönhetően több különböző hasznos teher is szállítható egyszerre.

Nyugodtan mondhatjuk, hogy a páncélozott limuzinok és high-tech biztonsági felszerelések minden cégnél standardnak számítanak.

Némelyik korporáció zéró-gravitációjú termelésre és kutatásokra specializálódott kisebb orbitális munkaállomásokkal rendelkezik. Ezek az állomások pár, gravitációval nem bíró, túlnyomásos „lakómodulból" állnak. A modulokat változtatható struktúrájú vázszerkezet köti össze, amely egyúttal az energiaszolgáltató és létfenntartó egységeknek is otthont ad. Normális

EBM EUROBUSINESS MACHINES CORPORATION

Komputerek és elektromos készülékek gyártása.

- **Főhadiszállás:** Hamburg
- **Regionális Irodák:** Berlin, Róma, Madrid, Párizs, Stockholm, Genf, Oslo, Helsinki, London, Tokió, Kairo, Jeruzsálem, Los Angeles, San Francisco, Washington, Chicago, Dallas, New York, Hong Kong.
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Dr. Rudolf Müller, Bremen, Németország, a részvények 20,8%-át birtokolja.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
1 000 000	20 000	2,000

Háttér: A késő 1990-es években az EBM már a legnagyobb komputer és hightech gyártónak számított a világon; egyike a valaha létezett legjelentősebb cégeknek, s nevéhez fűződik a történelem legnagyobb erőszakos cégbekebelezése. A társaság mesterrablója, Dr. Kurt Müller által irányított manőver következtében több más prominens komputertársasággal fuzionáltak, és megszilárdították az EBM már amúgy is félelmetes piaci erejét. Jelenleg Müller és üzlettársai – Ulf Grünwalder Münchenből és Sir Nathaniel Poole Londonból – birtokolják az EBM szavazatinak többségét, hármójuk között 52.1% oszlik meg. Hosszútávú céljaik közé tartozik, hogy bármi áron annyit koszolidáljanak saját cégérük alatt a világ hightech gyártói közül, amennyit csak lehetséges.

Felszerelés és Források: 46 AV-4-es, húsz Osprey II V-TOL harcigép és öt nehéz szállító repülőgép oszlik meg az EBM irodák között, illetve 20 sugárhajtású cégrepülőgép áll a vezetőség rendelkezésére. Mindegyik kirendeltség 2 helikopterrel és egy teljesen felszerelt klinikával, kórházzal rendelkezik. Az EBM gazdasági befolyása és kiterjedt kapcsolatai a legmagasabb szintű katonai technológiákhoz biztosítanak hozzáférést. Az EBM szigorúan titkos földalatti orvosi és kutató/kiképző létesítményt működtet az Alpokban. Egy kisméretű laboratóriumot is üzemeltetnek orbitális pályán, körülbelül harminc kutatóval és tíz katonával.

ZETATECH

Wetware, komputer hardware és software tervezése.

- **Főhadiszállás:** Cupertino, California (Szilícium-völgy).
- **Regionális Irodák:** San Francisco, San Jose.
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Bob Rosemont, New York, a részvények 58,8%-át birtokolja.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
12 000	150	12

Háttér: A Zetatech tipikus példája azoknak a feltörekvő high-tech társaságoknak, akik mindent megtesznek azért, hogy növekedhessenek és másokat orruknál fogva vezethessenek. Tradicionális módszerekkel szereztek maguknak aprócska szeletet a piacból: minőségi termékekkel, ipari kémkedéssel és stratégiailag alkalmazott erőszakkal. A kezdeti nehézségek átvészelése után a Zetatech megkísérel jól csengő nevet teremteni azzal, hogy tevékenységét a tengerentúlra is kiterjeszti, a bőven csordogáló, stabil Euródollár felé. Ezt persze más cégek – akik nem óhajtják megosztani a profitjukat – nem nézik jó szemmel. A Zetatech pozíciója fokról-fokra erősödik, de az ilyen kicsi és viszonylag gyenge társaságok mindig is elsődleges célpontjai maradnak a hatalomra éhes nagyok agressziójának – így hát szüntelenül résen kell lenniük.

Felszerelés és Források: Három AV-4-es rohamjármű, három helikopter és egy magánrepülőgép áll rendelkezésükre San Francisco Nemzetközi Repülőterén. Mindegyik irodájukhoz tartozik elsősegélynyújtó részleg, de csak a San Francisco-i kirendeltségben van sebészeti beavatkozásokra alkalmas rendelő. A Zetatech csak közepes szintű katonai felszereléshez fér hozzá: hightech kézifegyvereik, védőfelszereléseik, járművekre szerelhető fegyverrendszereik már vannak, de a nehezebb fegyverekből még csak korlátozott mennyiség áll rendelkezésükre, és rendszerint nem képesek rövid idő alatt pótolni a hiányt. A Zetatechnek nincs saját légiszállítási kapacitása, de ha elegendő idő áll rendelkezésre, tud keríteni nehéz szállítógépeket.

network news 54

Nemzetközi hírügynökség.

- **Főhadiszállás:** New York.
- **Regionális Irodák:** Atlanta, Chicago, New Orleans, Dallas, Indianapolis, Denver, Arizona, Portland, Seattle, Los Angeles, San Francisco, Detroit, Washington, leányvállalatokkal a legtöbb nagyvárosban.
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Edwin R. Dreyer Alapítvány, Michele Dreyer irányítása alatt. Fifty Pines Rach, Santa Fe közelében, Új Mexikóban. A részvények 27,9%-át birtokolja.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
78 000	5 000	750

Háttér: A Network News 54 hullámhossz monopolista, országszerte ugyanazon a frekvencián működik. Akárhol vagy az Államokban, a Network News 54-et az 54-es csatornán találod. Neve ellenére a News 54 a hírek mellett számos szórakozási lehetőséget is kínál. Minden regionális iroda kissé eltérő műsort sugároz a körzetében, sorozatokat, nem egész estés mozifilmeket, független helyi hírműsorokat. A műsorok bizonyos elemei mindenütt megegyeznek, ilyenek a legnépszerűbb szappanoperák és a kétóránkénti világhírek.

Felszerelés és Források: A Network News 54 negyvenkét darab AV-4-essel rendelkezik, melyek látszólag a mobil hírközlő egységek szerepét töltik be. A járművek azonban harci funkcióik többségét is megőrizték. Az időjárás- és közlekedési jelentésekhez, valamint a társaság fontosabb személyeinek szállításához 30 helikoptert, továbbá tíz cégrepülőgépet és öt Osprey II légijárművet üzemeltetnek. A hírügynökség standard személyi felszereléssel látja el biztonsági embereit, de néhány jármű kivételével a nem-hordozható katonai fegyverekhez csak nehezen jut hozzá. A News 54 nem birtokol légi teherszállító járműveket.

Orbital Air

Teher és személyszállítás orbitális pályára, orbitális kereskedelmi létesítmények fenntartása.

- **Főhadiszállás:** Nairobi, Kenya
- **Regionális Irodák:** Anchorage, Vancouver, Montreal, New York, Washington, Miami, Houston, St. Louis, Chicago, Denver, Portland, San Francisco, Los Angeles, Mexikó City, Rio De Janeiro, London, Párizs, Madrid, Kairo, Sydney, Szingapúr, Tokió, Honolulu és a Johnson Orbitális Létesítmény alacsony orbitális pályán.
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Antoine DuBois, Párizs, a részvények 15,2%-a.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
104 000	10 043	700

Háttér: Az Orbital Air kulcspozíciót birtokol a 21. században: Franciaországban gyártott Hermész-űrrepülőgép flottájukkal monopolhelyzetben vannak az orbitális teherszállítás területén. Csak egy-két kormány lehetne vetélytársuk, de egyik sem nyújt versenyképes szolgáltatásokat. Sok cég támaszkodik az Orbital Air-re, ha a föld gravitációs mezőjén kívülre kíván szállítani. Az Európai Űrkutató Ügynökség (ESA) L-5 Kristálypalotája – egy masszív orbitális hotelkomplexum az ultra-gazdagoknak – már régen tönkrement volna nélkülük. Mivel minden űrbe tartó kereskedelemi teher tőlük függ, az Orbital Air gazdasági pozíciója kiemelkedően jövedelmező, melyet mindenáron szeretne megtartani. Az OA költségvetésének jókora részét és titkos pénzforrásokat fordítanak arra, hogy megőrizzék vezető pozíciójukat az orbitális technológiában, és versenytársaik ne tudjanak saját lábukra állni (önerőből elhagyni a földet). Jelenleg Kínát tartják szemmel, amely gyorsuló ütemben fejleszti teherszállítási kapacitását. Az Euro-légitársaságok is terjeszkednek, és nemsokára szeretnék elindítani saját orbitális szolgáltatásaikat. Van oka hát az OA-nak, hogy aggódjon a monopóliuma miatt. A Johnson Orbitális Létesítmény szolgál átszállóhelyül azoknak, akik a Kristálypalotába igyekeznek, itt az utasok az űrrepülőgépekről az OA orbitális munkaállomásain összeszerelt vagy az ESA-tól vásárolt űrsiklókra szállhatnak át.

Felszerelés és Források: 35 orbitális közlekedésre alkalmas Hermész-űrrepülőgép, 35 sugárhajtású cégrepülőgép, irodánként két helikopter, 70 AV-4-es városi rohamjármű, 15 Boeing C-25 teherszállító repülőgép és 30 Osprey II V-TOL légijármű áll rendelkezésükre. Minden nagyobb kirendeltség sebészeti beavatkozásokra alkalmas kórházat tart fenn. Az Orbital Air kiválóan felszerelt, szinte minden létező katonai technológiához hozzáfér. Elsősorban űrvédelmi- és légifölényt biztosító fegyverrendszerekben érdekeltek, orbitális és földi létesítményeik megvédelmezésére. A Johnson Űrállomás mellett az Orbital Air még két kisméretű karbantartó és kutató állomást üzemeltet, plusz egy kisebb flottát tart fenn orbitális járművekből a létesítmények közötti közlekedésre.

Microtech

Ultramodern számítógépes rendszerek és munkaállomások fejlesztése.

- **Főhadiszállás:** Dallas, Texas
- **Regionális Irodák:** Sunnyvale, Kalifornia, Miami, London, Tokió
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Stephen Lew és családja, San Francisco, a részvények 55,5%-a.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
52 340	1 000	52

Háttér: A Microtech egyetlen üzlettel foglalkozik, és azt jól csinálja: hagyományos méretű komputereket gyárt. Rengeteg energiát fordítanak komputerrendszereik fejlesztésére, anélkül, hogy belekontárkodnának a kibernetikus- vagy mini-számítógépekbe. Büszkék arra, hogy hálózataikat és munkaállomásaikat más cégek is felhasználják saját komputerrendszereik tervezéséhez. Szerepük a 2000-es években, a Cray 1980-90-es években betöltött szerepére hasonlít, ám piaci jelenlétük annál jóval nagyobb mértékű. A Microtech a számítógép-ipar etalonjának számít. A kormányügynökségek világszerte Microtech rendszereket használnak, és az ESA is vásárolt néhányat. Tekintettel a speciális rendszerek piacán elfoglalt vezető pozíciójára, a Microtech kevéssé foglalkozik ipari kémkedéssel, inkább arra törekszik, hogy megvédje magát az efféle tolvaj-akcióktól. Erre fordítják titkos és katonai forrásaik, valamint saját rendszereik jelentős részét. A Microtechnek ébernek kell maradnia, mivel több nagyobb cég is szeretné bekebelezni vagy tönkretenni őket, hogy ezzel egyengesse saját termékeinek sikerét. Ennek megfelelően a Microtech folyamatosan szilárdítja pénzügyi és katonai helyzetét.

Felszerelés és Források: Hat AV-4-es rohamjármű, tíz helikopter, két Osprey II és három cégrepülőgép oszlik meg az irodák között. A Microtech-nek nincs számottevő hozzáférése katonai hardware-hez, ám jelentős mennyiségű személyi fegyverzetet és védőfelszerelést, köztük hordozható nehézfegyvereket birtokol. Páncélozott harcjárműveket (pl. tankokkal) nem tart fenn, csak járművekre szerelhető nehézfegyverzetet. Ha azonban elegendő idő áll rendelkezésre, a cég bármilyen egyéb felszerelést képes beszerezni. Sebészeti beavatkozásokra alkalmas orvosi központ csak a dallasi irodájukban található, az összes többi kirendeltségükön jól felszerelt rendelők várják az intenzív ápolást nem igénylő betegeket. A Microtechnek nincs saját orbitális létesítménye, ha zéró garvitációra van szükségük, Hermész-űrrepülőgépek fedélzetén végeznek kísérleteket.

BioTechnica

Génmanipuláció, mikrobiológiai és biokémiai kutatások.

- **Főhadiszállás:** Róma
- **Regionális Irodák:** London, Bonn, Párizs és La Jolla Kalifornia.
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Nicolo Loggagia, Monte Carlo, Monaco, a részvények 13,8%-a.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
36 265	1 833	124

Háttér: Amikor az üzemanyagválság kezdte éreztetni hatását a nagyiparban, a Biotechnika – ekkor még csak kis cég, egyetlen irodával – lelt rá a megoldásra: a CHOOH2-re (fonetikusan „csu tú"). A CHOOH2 valójában (nem ez a tényleges vegyi formula) összetett gabona-alkohol, amelyet génmanipulált élesztőgombából és búza-származékból hozott létre a Biotechnika. A CHOOH2-ben rejlő potenciális lehetőségeket rögtön a bemutatása után felismerték, és néhány év leforgása alatt a járműveket és erőműveket átállították az új tüzelőanyagra. Noha a Biotechnikáé volt a világszabadalom, előállító létesítmények híján arra kényszerült, hogy eladja a gyártás licencét néhány nagyobb mezőgazdasági és petro-korporációnak. Ezáltal a Biotechnika hihetetlen vagyonra tett szert, de mind a mai napig nem számít óriáscégnek. Jelenleg is terjeszkedik, a következő világrengető biotechnikai áttörésen dolgozik.

Felszerelés és Források: A Biotechnika tíz AV-4-es rohamjárművel, öt sugárhajtású cégrepülőgéppel, három Osprey II légijárművel és egy Boeing C-25 nehéz szállító repülőgéppel rendelkezik. Ezenfelül mindegyik iroda két helikoptert és egy sebészeti beavatkozásokra alkalmas kórházat üzemeltet. Fejlesztéseinek világméretű jelentősége miatt a Biotechnika komoly politikai befolyással rendelkezik, és rendszerint bármilyen szükséges katonai felszerelést képes beszerezni, noha bizonyos tárgyak megszerzése hosszabb időt igényel. A Biotechnika egyetlen orbitális kutatóállomást tart fenn.

INFOCOMP

Vállalati tanácsadó cég és információbrókerek.

- **Főhadiszállás:** Los Angeles
- **Regionális Irodák:** San Francisco, New York, Washington, Chicago, Denver, Vancouver, London, Honolulu.
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Robert D. (Bob) Alvarez, Kapaa, Kauai, a részvények 19,2%-a.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
9 352	400	34

Háttér: Az Infocomp tudományos-, technikai-, és személyes adatokat szolgáltat bármilyen témakörben, bárkinek, aki meg tudja fizetni. Joggal büszkék elit tudományos- és kutatógárdájuk nyomozási-, elméletalkotó- és ítélőképességére. Megfelelő összegért az ügyfelek betekintést nyerhetnek az Infocomp hatalmas adattáraiba, vagy megbízásokat adhatnak egy korábban még felderítetlen téma vizsgálatára. Vigyázat – minél keményebb a probléma, annál magasabb lesz a számla…

Felszerelés és Források: Minden iroda sebészeti beavatkozásokra alkalmas kórházzal, egy Osprey II légijárművel, egy sugárhajtású cégrepülőgéppel, két helikopterrel, két AV-4-es városi rohamjárművel, néhány Microtech számítógépes rendszerrel, kiterjedt adatbázissal és hírszerző hálózattal rendelkezik.

MERRILL, ASUKAGA & FINCH

Exkluzív befektetési és pénzügyi tanácsadó cég.

- **Főhadiszállás:** New York
- **Regionális Irodák:** San Francisco, Los Angeles, Chicago, Hong Kong, Tokió, London, Párizs, München, Róma.
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Howard Merill, New York, övé a részvények 22,0%-a.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
21 926	100	10

Háttér: Ha van pénzed, de még többet szeretnél csinálni, vagy csak biztonságban akarod tudni, akkor a *Merill, Asukaga & Finch*-hez kell fordulnod. Kétségtelenül ők a legjobb befektetési tanácsadók, a tőzsdézéstől az ingatlanokon át egészen a békatenyésztésig, mindenhez értenek. Ha viszont nincs nagy rakás pénzed, szóba se állnak veled – 1000 dolláros befektetésekre egyetlen percet sem vesztegetnek a felettébb drága idejükből. Az MA&F magas kaliberű szolgáltatásaival a világ leggazdagabb és legbefolyásosabb embereit vonzotta magához. Ha valamilyen oknál fogva csődbe mennének, abba a világ legnagyobb (legális és illegális) hatalmai buknának bele.

Felszerelés és Források: Az irodák között 15 AV-4-es rohamjármű, 8 cégrepülőgép és két Osprey II oszlik meg. Mindegyik iroda két helikopterrel és egy sebészeti beavatkozásokra nem alkalmas kórházzal rendelkezik. A *Merill, Asukaga & Finch* kezeli számos befolyásos ember pénzügyeit, de még néhány kisebb nemzetét is. Ennek következtében rövid idő alatt nagy erőket képesek megmozgatni, politikai kedvezményeket és erős katonai felszerelést is igénybe vehetnek.

WNS World News Service™

Világméretű hírszolgálat

- **Főhadiszállás:** London
- **Regionális Irodák:** Anchorage, Seattle, Ottawa, New York, Washington, Miami, Dallas, St. Louis, Chicago, Denver, Portland, San Francisco, Los Angeles, Phoenix, Mexikó City, Caracas, Rio De Janeiro, Oslo, Stockholm, Helsinki, London, Berlin, Jeruzsálem, Kairó, Tokió, Honolulu, Tanger, Beijing, Shanghai, Kristálypalota.
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Mahmet Al Hamedi, Rijad, a részvények 31,6%-a.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
215 000	7005	644

Háttér: A WNS minden lehetséges módon figyelemmel kíséri a világ eseményeit. Szerte a világon az újságok és hírállomások komoly összegeket fizetnek, hogy WNS sztorikat kapjanak a WorldSat Network-ön keresztül. A WNS több irodával rendelkezik, mint a korporációk általában, de ezek az irodák meglehetősen kicsik és korlátozott funkciójúak, csupán a körzetben dolgozó alkalmazottak és riporterek munkáját segítik. A világ szinte minden nagyvárosában fenntartanak legalább egy kirendeltséget, de ezek is csak közepesen felszerelt lakások, egy-egy bentlakó ügynökkel és a legközelebbi regionális irodához kapcsolt Telecom-terminállal. Kevés versenytárs képes lépést tartani a WNS-sel, és ő gondoskodik is róla, hogy megőrizze vezető szerepét. Ehhez nemcsak törvényes módszereket vesz igénybe, hanem kémkedést, hírszerzést, szabotázsakciókat is. Nincsenek saját adóállomásai, információit egyszerűen eladja annak, aki a legtöbbet ajánlja érte. Vevőkben nincs hiány, a nézettségi mutatókra éhes műsorvezetők milliókat hajlandók leszurkolni egy különösen szaftos sztori kizárólagos jogaiért és a hozzá tartozó multimédia csomagokért, amelyek WNS videofelvételeket, tudósításokat és kommentárokat tartalmaznak.

Felszerelés és Források: A felmerülő igények alapján a regionális irodák között 65 AV-4-es, 25 Osprey II légijármű, és öt Boeing C-25 nehéz szállítógép oszlik meg. Mindegyik regionális iroda két helikopterrel és saját rendelővel rendelkezik. Csak a Londonban, Los Angelesben, New Yorkban, Párizsban, Tokióban és Szöulban található kirendeltségek tartanak fenn sebészetet. A WNS-nek közepes szintű katonai technológiákhoz, kézifegyverekhez, védőfelszerelésekhez, könnyű járművekhez és repülőgépekhez van hozzáférése.

PETROCHEM

Petrokémiai termékek és agrobusiness. A világ legnagyobb CHOOH2 termelője.

- **Főhadiszállás:** Dallas, Texas
- **Regionális Irodák:** New York, Washington, Miami, Chicago, San Francisco, Tokió, London, Hamburg, Hong Kong, Párizs, Róma. Olajmezők Kanadában, Texasban, Alaszkában, Kaliforniában és a Déli-Sarkon. Az agrokulturális területek Kaliforniában és a középnyugati és délkeleti országrészben találhatóak.
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Ellen Trieste, Kristálypalota orbitális űrállomás, a részvények 23,7%-a.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
338 000	30 000	2500

Háttér: A szó szoros értelmében a Petrochem Industries tartja működésben a világot. Ők a CHOOH2 legnagyobb előállítói, akik termőföldek millióit birtokolják Egyesült Államokszerte. Ezeket a CHOOH2 gyártásához szükséges genetikailag módosított gabona termesztésére használják. (A felesleges gabonát élelmiszerként adják el.) A Petrochem a fennmaradt legnagyobb olajtermelők közé tartozik, az olajtartalék megcsappanásával a fosszilis üzemanyagok maradékából műanyagokat és más szintetikus anyagokat gyártanak. A Petrochem birtokolja a leggazdagabb olajmezőket is. Ezek hatalmas területek, melyek nehezen védhetőek meg más társaságoktól, akik szeretnék rátenni a kezüket a Petrochem vagyonára. Ezért a Petrochem óriási összegeket kénytelen áldozni a védelemre, egy kisebb országra elegendő fegyveres erőt üzemeltet. Jelenleg mindegyik jelentősebb petrokémiai vállalat részt vesz abban a kutatási versenyben, amelynek célja egy petróleum-származékok helyettesítésére alkalmas mesterséges műanyag előállítása. Így érthető, hogy a cégek között virágzik az ipari kémkedés.

Felszerelés és Források: A Petrochem hatalmas megvédendő objektumokkal rendelkezik, ezért állig felfegyverezte magát. Fontosabb irodáik, olajmezőik és mezőgazdasági területeik között 150 AV-4-es, negyven Osprey II légijármű, tíz Boeing C-25-ös nehéz szállítógép és tizenöt sugárhajtású cégrepülőgép oszlik meg. Mindegyik kirendeltség három helikopterrel és egy sebészeti beavatkozásokra alkalmas kórházzal rendelkezik. A Petrochem nemzetközi és világméretű szerepének köszönhetően bármikor hozzájuthat a legmagasabb fokozatú katonai technológiákhoz. Egy fizikailag és elektronikusan egyaránt jól védett, nagyméretű orbitális kutatólaboratóriumot is üzemeltet.

TRAUMA TEAM INTERNATIONAL

Mentő- és orvosszolgálat.

- **Főhadiszállás:** Los Angeles
- **Regionális Irodák:** Világszerte minden nagyvárosban.
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Carrie Lachanan, San Antonio, Texas, a részvények 33,3%-a.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
16 526	350	25

Háttér: A Trauma Team a világ egyik legnagyobb magántulajdonú orvosi cége, legalább tizenötmillió ügyfélnek biztosítanak éjjel-nappal mentő- és orvosi szolgálatot. Csúcskategóriájú AV járműveikkel a Trauma csoportok létfontosságú szolgálatot teljesítenek a 2000-es években – kihúzzák a csávából a sérült ügyfeleket.

Felszerelés és Források: Az irodák összesen 1305 darab AV-4-es aerodyne mentőjárművel, harminc cégrepülőgéppel, huszonkét Osprey II légijárművel és négy Boeing C-25 nehéz szállítógéppel rendelkeznek. Mindegyik kirendeltség sebészeti beavatkozásokra alkalmas kórházzal van felszerelve.

CÉGPROFILOK

WorldSat Communications Network

Műholdas távközlés és híradástechnika.

- **Főhadiszállás:** Párizs
- **Regionális Irodák:** London, Róma, Madrid, Stockholm, Bonn, Kairo, Nairobi, Brazília, Washington, Los Angeles, Toronto, Tokió, Beijing, Hong Kong
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Raymond Rousseau, Menton, Francia Riviéra, a részvények 15,5%-a.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
51 625	7 444	658

Háttér: A WorldSat birtokolja a műholdas hírközlés monopóliumát, és szintén ő a felelős a telefon-, a katonai-, a számítógépes- és a kereskedelmi üzenetek továbbításáért. A távközlési vonalak világszerte létfontosságúak, megsemmisülésük katasztrófához vezethetne. A WorldSat nagy gondot fordít arra, hogy ez sose fordulhasson elő; a műholdakat még elektromágneses impulzusok ellen is leárnyékolták. Bár törvényellenes, a WorldSat elméletileg bármilyen általa továbbított üzenetet és adatot képes lehallgatni.

Felszerelés és Források: Az irodák között harminc AV-4-es, tizenkét Osprey II légijármű, öt cégrepülőgép és három Boeing C-25 nehéz szállítógép oszlik meg. Mindegyik iroda két helikopterrel és saját sebészettel rendelkezik. A WorldSat műholdjai létfontosságú szerepet játszanak számos nemzet távközlésében, ezért a legtöbb katonai csúcstechnológiát rövid időn belül be tudják szerezni. A WorldSat egyetlen nagyméretű, jól védett orbitális állomást üzemeltet.

ARASAKA

Cégbiztonsági szolgálat, cégrendőrség és egyéb társasági szolgáltatások.

- **Főhadiszállás:** Tokió
- **Regionális Irodák:** Szingapúr, Hong Kong, Oszaka, Kiotó, Bangkok, Bagdad, Sydney, London, Hamburg, Párizs, Madrid, Róma, Genf, Helsinki, Hága, Rio de Janeiro, Montreal, New York, Washington, San Francisco, Los Angeles, Chicago, Honolulu. Kirendeltségekkel szerte a világon.
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Saburo Arasaka, Tokió, a részvények 19,9%-a.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
1 000 000	100 000	5 000

Háttér: Ha biztonságban szeretnéd magad tudni, hozzájuk kell fordulnod. Az óriáscégek közül az Arasaka rendelkezik a legnagyobb fegyveres erővel, noha nem tart fenn számottevő katonai nehézfegyverzetet. Katonáit legtöbbször biztonsági őrökként, kísérőkként és zsoldosokként bocsátja más cégek rendelkezésére. Ezek az emberek a legjobban képzettebbek és a legkeményebbek a szakmában, az ügyfél parancsa mindig csak másodlagos számukra az Arasakáéval szemben. Cégükhöz mindhalálig hűségesek. Az Arasaka valójában inkább saját politikai érdekeinek egyengetésében érdekelt, mintsem más társaságok megvédelmezésében. A komolyabb cégeknél élvezett bizalmi pozíciójukat szerte a világon arra használják, hogy belső infomációkra, kapcsolatokra és egyéb előnyökre tegyenek szert, ami segítheti őket végső céluk elérésében: Japán politikai és gazdasági irányításának megszerzésében.

Felszerelés és Források: Az Arasaka kirendeltségein összesen 250 AV-4-es rohamjármű, 250 Osprey II légijármű, tizenkét cégrepülőgép és húsz Boeing C-25 nehéz szállítógép állomásozik. Mindegyik iroda két helikopterrel és saját sebészettel rendelkezik. Az Arasaka anyagi háttere meglehetősen rövid idő alatt hozzáférést biztosít szinte bármilyen fokozatú katonai technológiához. Biztonsági embereik és ügynökeik kiképzése egy titkos bázison, a Hokkaidón folyik.

MILITECH

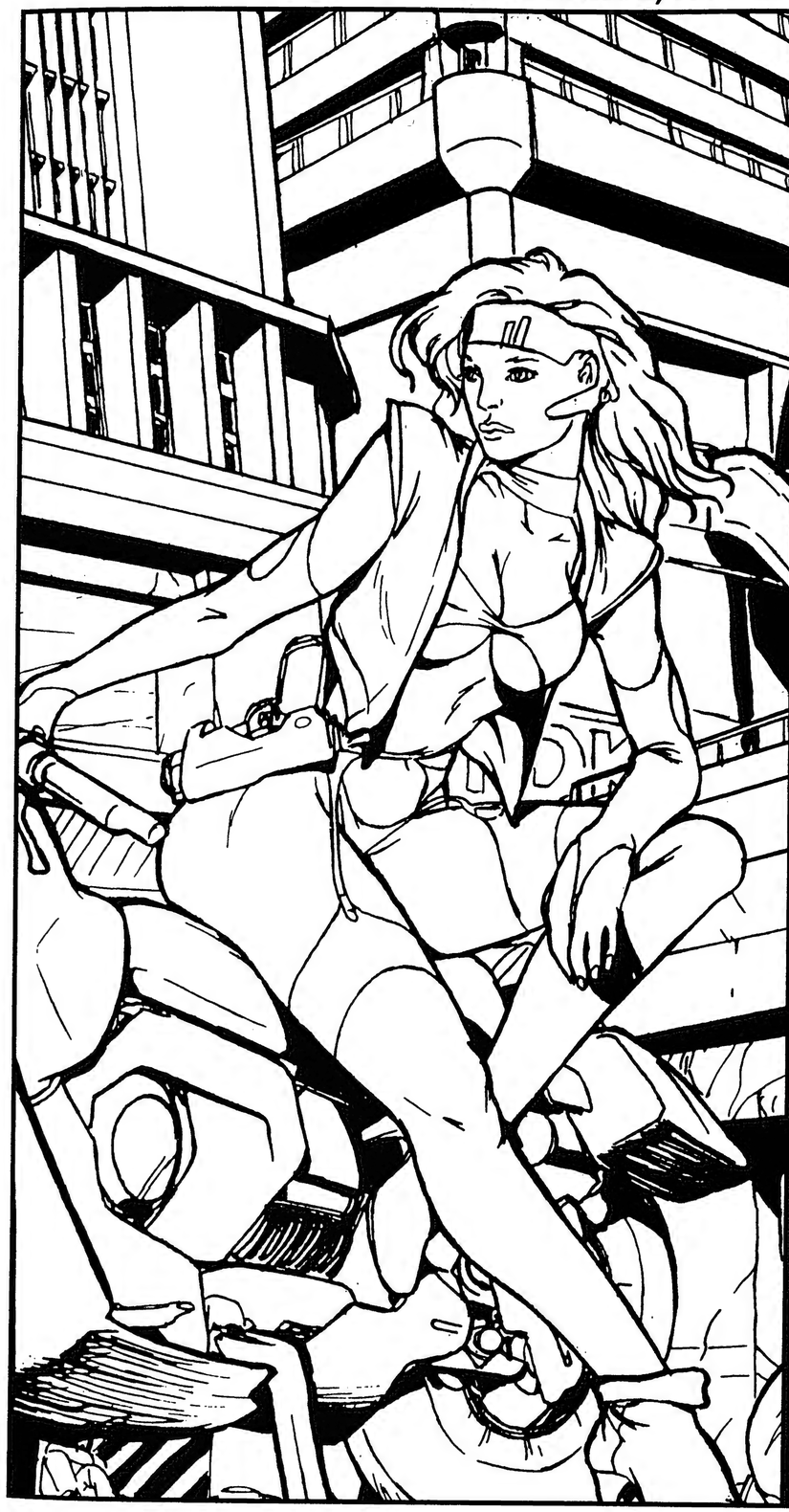
Fegyvergyártás és kereskedelem, zsoldoshadsereg.

- **Főhadiszállás:** Washington D.C.
- **Regionális Irodák:** New York, Miami, Chicago, Montreal, London, Róma, Zürich, Night City, Washington, Los Angeles, Toronto, Tokió, Beijing, Hong Kong.
- **Legnagyobb Részvényes Neve és Székhelye:** Donald Lundee USMC (visszavonult) tábornok, Annapolis, Maryland, a részvények 13,9%-a.
- **Alkalmazottak:**

Összesen	Fegyveres	Titkos
350 000	100 000	2 031

Háttér: A Militech Industries (MTI) a világ legnagyobb katonai fegyvergyártója. A revolverektől a tankokon át egészen a vadászgépekig ők az Egyesült Államok hivatalos szállítói, az Államok pedig az MTI legnagyobb vásárlója. Az MTI bárkivel hajlandó üzletet kötni, akinek erre elegendő a pénze. Zsoldoshadseregének és fegyverzetének köszönhetően katonailag a legbefolyásosabb társaságnak számít, aki ráadásul a leggazdaságosabban érte el mindezt. De erről majd később...

Felszerelés és Források: Az irodák és zsoldoshadseregek között 200 AV-4-es rohamjármű, 150 Osprey II légijármű, húsz cégrepülőgép és húsz Boeing C-25 nehéz szállítógép oszlik meg (rendszerint 50-75% teljesít állandó hadiszolgálatot). Minden iroda két helikopterrel és saját sebészettel rendelkezik. Az MTI természetesen a legjobb minőségű katonai technológiákat birtokolja. Titkos kiképzőtáborokat üzemeltetnek Texasban, a kaliforniai Sierra-Nevada Hegységben és Floridában.



„ Imádom ezt a helyet. Egyszer azzal is meggyanúsítottak, hogy mazochista vagyok."
– Johnny Silverhand

„Senki sem lécel le Night City-ből. Legfeljebb hullazsákban."
– Bes Isis

„Nyugis hely a Bukott Angyalok városa. Leszámítva a Légiót, a Krómereket, a Gilliganeket, az Inkvizítorokat..."
– Strawberry Moressey hadnagy, NCPD

ÜDVÖZLÜNK NIGHT CITY-BEN

Night City modern városi környezet, sötét utcákkal, szennyes sikátorokkal és lármás klubokkal. Hogy merre van? Mi az igazi neve? Nem lényeges. Night City lehet a világ bármelyik nagyvárosa – akár a sajátod is – késő éjjel, ha a sarokba szorítanak.

A legfontosabb tényező Night City-t illetően a hangulat, és nem a tények. A Játékvezető azonnal rá kell érezzen, csak így adhatja át a megfelelő „te is ott vagy" érzést. Night City akkor működik a legjobban, ha olyan várost használsz fel, amely valamennyire ismerős a játékosok számára; az ismert utcanevek és helyek a Booster-bandákkal és lebegő rohamjárművekkel a 21. századot még furcsább fikcióvá varázsolják.

Azoknak, akik nem használhatják saját városuk térképét, itt van a mi Night City-nk, remek hely a kalandra.

15. RÉSZ NIGHT CITY

Night City: Áttekintés

Név: Night City
Alapítás éve: 1994
Lakosság: 5 000 000
Ipar: Technikai, könnyűipar, kereskedelem, elektronika

Háttér

Night City közepes méretű nagyvárosnak számít az Egyesült Államok nyugati partján. Lakossága körülbelül ötmillióra tehető a belső övezetekben, túlnyomó többsége a délkeleten elterülő külvárosokban lakik. Maga a város egy öbölben fekszik, több kisebb elővárostól és településtől övezve (Westbrook, Heywood, Pacifica, Dél-Night City).

A légszennyezés, az elhanyagoltság és a világ egyik legkorruptabb kormányzata az amerikai városok többségét zűrzavaros, félig-meddig elhagyatott településsé változtatta, kiégett otthonokkal, üres bevásárlóközpontokkal és szabadon tenyésző utcai bűnözéssel.

Történelem

Más városokhoz képest Night City fiatalnak mondható. 1994 előtt a város csupán szervezetlen települések sora volt San Francisco és Los Angeles között. Az Összeomlás idején egy Richard Night nevű vállalkozó szellemű településfejlesztő felvásárolta azt az övezetet, ahol később a cégnegyed és a városközpont felépült. Egy bűnözéstől és a városiasodás rákfenéitől mentes, új, biztonságos és tiszta cégváros építésébe akart belefogni. Jövedelmező adózási konstrukciókat ajánlott néhány nagy korporációnak (a PetroChem például a part menti tengeri fúrások jogait vásárolta meg), s ezzel erős gazdasági alapokat fektetett le. A cégek alkalmazottai gyorsan benépesítették a várost.

Ahogy eltervezte, Night City tiszta, nyitott közösséggé vált, gyors közlekedéssel, biztonságos utcákkal. Sajnálatos módon azonban tervei félresiklottak. Saját, modern építkezési technikáit és anyagait használta, kizárt számos elismert építkezési vállalatot és uniót, melyek közül nem egyet a szervezett bűnözéssel foglalkozó szindikátusok pénzeltek. Négy évvel az építkezések megkezdése után befolyásos bandavezérek meggyilkoltatták Night-ot, és megkaparintották a Night City tervezetet.

A bűnözők a cimboráikkal szerződtek, az Összeomlás söpredékét csalogatták a környékre; a kábítószer elterjesztésével, a hivatali zsarolással és tisztességtelen üzleti módszereikkel sikerült a tiszta, modern várost szinte háborús övezetté változtatniuk. A bűnözés, a kábítószerek, a prostitúció, a zavargások és a kibernetikus terrorizmus hamar eluralkodott, s 2005-re Night City neve már új, komor és halálos jelentést hordozott.

A Cégek Hatalomátvétele: 2009-re a nagyvállalatoknál betelt a pohár. Villámgyors csapásmérő akciókkal, titokban tevékenykedő osztagokkal likvidálták a bandavezérek javarészét, és létrehozták a cégek által irányított Városi Tanácsot. A frissen kinevezett polgármester a városban tomboló káosz felszámolására szabad kezet adott a vállalati biztonsági erőknek. A cégnegyedeket és a városközpontot megtisztították, és visszaállították az egykori biztonságot. A régi Harbor bevásárlónegyedet (eredetileg az 1980-as években építették) a földig rombolták, és helyén felépítették az Új-Harbor bevásárlónegyedet.

A Jelen

Night City napjainkban a gyorsan növekvő városi övezetek közé tartozik. Habár a bűnözés mind a mai napig virágzik, a nagyvállalatok által birtokolt szektorokban jelentős a gazdasági fellendülés. A Cyberpunk jövőjét megtestesítő város romlott, veszélyes, de bír egyfajta egyedülálló varázzsal. Ahogy Bes Isis, a Network 54 tudósítója és Night City egyik legismertebb közéleti személyisége mondotta:

„Senki sem lécel le Night City-ből. Legfeljebb hullazsákban."

Fontosabb Adatok

Politika

Night City Polgármesteri Irodája a cégek befolyása alatt áll, így a cégek bármit megtehetnek. A város jelenlegi polgármestere Mbole Ebunike, tipikus képviselője az eddig is megszokott engedelmes bábpolitikusoknak – ezért aztán 2020-ban másodjára is megválasztották.

Közszolgáltatások

Kórházak: Két nyilvános kórház (City Medical Center, Crisis Medical Center) áll Night City városközpontjában, és hét másik a város külsőbb kerületeiben. Legalább négy magánklinika található még a városban – ezek leginkább cybercuccok installálásával, szervbank-szolgáltatásokkal és testszabászattal foglalkoznak.

Információ: A várossal kapcsolatos információk jelképes díj fejében bármikor elérhetőek (1 eb/percenként) a Data-Term infopultokon keresztül. A terminálok a legtöbb utcasarkon megtalálhatóak (60%); elsősorban tájékoztatásra, tájékozódásra, komputeres szolgáltatások igénybevételére, fax-levelek küldésére használhatók, de a Hálózatba csatlakozásra is lehetőséget adnak.

Törvényalkalmazás: Noha Night City jelentős része a cégek irányítása alá került (ezeket a területeket hívják Cégnegyedeknek vagy Cégzónáknak, és itt sűrűn járőröznek a fizetett biztonsági szervezetek), a városi bűnözés mocska még mindig elárasztja a Marina, a Harbor, és a Lake Park kerületeket. Ezekben a körzetekben állandóak a brutális razziák, és folyamatos megfigyelés alatt tartják a komolyabb bűnözőket. Dél-Night City továbbra is olcsón felhúzott épületek nyomorúságos romjaiból áll – ezeket a gazdaságilag elsorvadt területeket Gettónegyedeknek (Harcizónáknak) nevezik.

Városi Rendőrség: A rendőrség Night City-ben szétszórt, gyengén felszerelt, és rosszul üzemel. A zsaruk könnyen megvesztegethetők vagy rábeszélhetők, hogy szemet hunyjanak a törvényszegések felett. A rendőrség legtántoríthatatlanabb emberei a C-SWAT, MAX-TAC, más néven a Cyberpszicho Ellenes Alakulatoknál szolgálnak. Ezek a mindenre elszánt és veszélyes fickók afféle magányos farkasok, akik túlságosan őrültek hozzá, hogy anyagi érdekeket tartsanak szem előtt.

Közlekedés

Tömegközlekedés: Night City Közlekedési Vállalata (NCTC) buszjáratokat biztosít a város legtöbb főútvonalán. A könnyű mágneses-vasút közlekedést az NCART (Night City Gyorsközlekedési Vállalat) közszolgáltatásokkal foglalkozó vállalat szolgáltatja, néhány magánszemély (értsd: nagyvállalat) támogatásával.

Night City Metro Repülőtér: A város repülőtere egyaránt fogad belföldi és nemzetközi járatokat. Az óránkénti San Francisco – LA légibusz leszáll Night City-ben, de ezen túl napi járatok indulnak New Yorkba, Atlantába, Chicagóba és Washingtonba is.

Szuborbitális járatok az NC-LA ingázó járattal érhetőek el, majd onnan átszállással az Orbital Air Mojave űrrepülőterére tartó mágneses vasúttal.

Országutak: Night City az I-5-öshöz csatlakozó 828-as autópályához tartozik. A földi közlekedés San Franciscóba 4 órába kerül (az országúti bandák aktivitásának és a rossz útviszonyoknak köszönhetően); Los Angelesbe körülbelül 6 óra az út.

NIGHT CITY-RŐL BŐVEBBEN OLVASHATSZ AZ R. TALSORIAN GAMES NIGHT CITY CÍMŰ KIEGÉSZÍTŐJÉBEN (CP 3501).



„Szex. Kábítószerek. Rock and Roll. Automata fegyverek gránátvetővel.

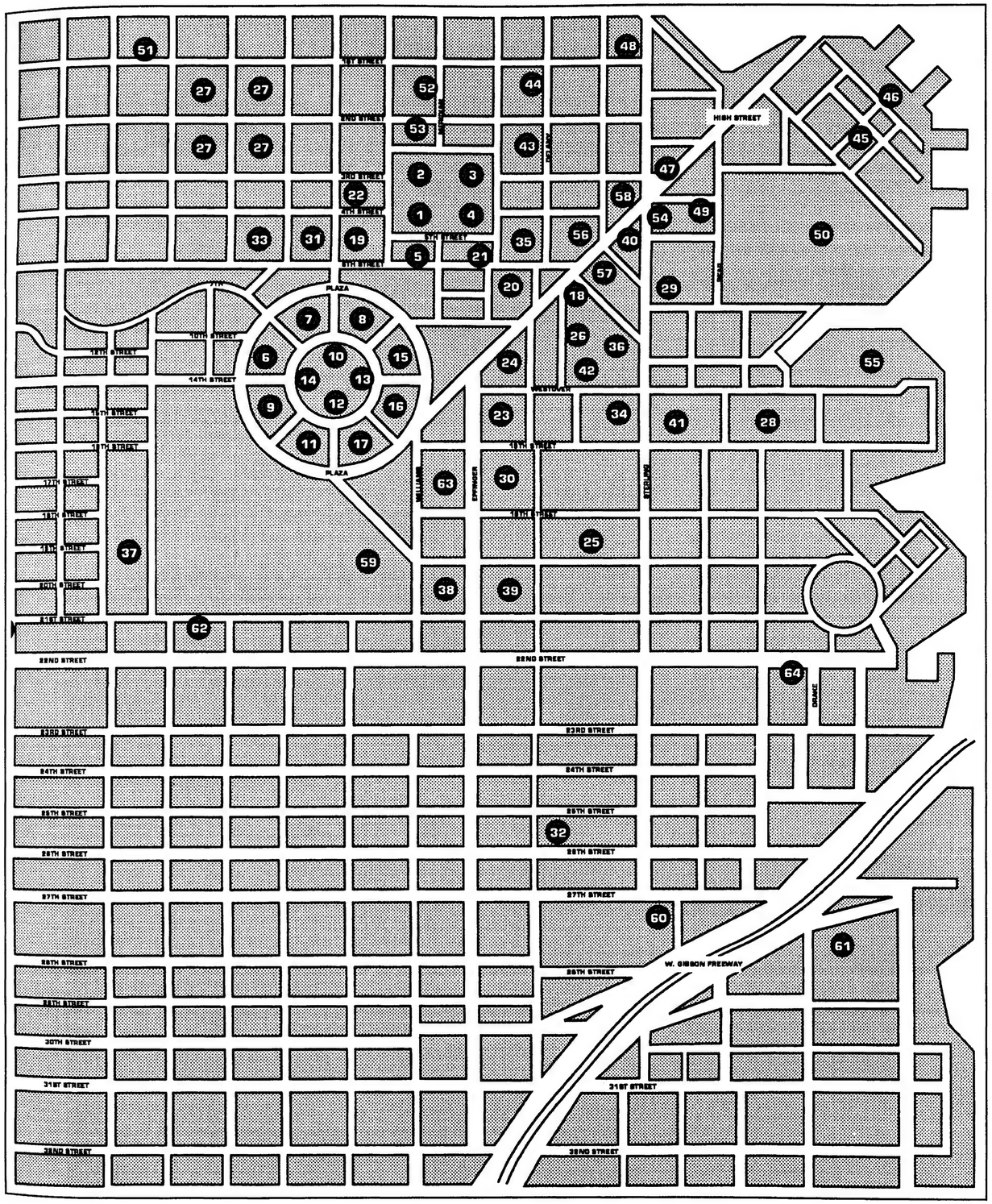
Nálunk ez megvan mind. Elvégre egy modern városban élünk...”

– Ripperjack

Érdekes Helyek

Itt következnek Night City fontosabb látványosságai és szórakozóhelyei.

1 **Városháza**
2 **Városi Könyvtár**
3 **Városi Múzeum**
4 **Bíróság**
5 **Marcini's:** nagy és drága nagyáruház, ahol szinte minden luxuscikk megtalálható.
6 **Raven Microcyb**
7 **Microtech**
8 **Arasaka Torony**
9 **Eurobusiness Machines**
10 **Petrochem**
11 **Network 54 Irodák**
12 **Plaza Business Torony** (96 emeletes üzletközpont)
13 **West City Torony** (88 emeletes üzletközpont)
14 **Infocomp**
15 **WNS Irodák**
16 **Orbital Air Irodák**
17 **Merill, Asukaga & Finch**
18 **Twilight Zone**
19 **Night City Bank**
20 **Euro-Worldbank**
21 **Grandmill's** (nagy, drága üzletház)
22 **Totentanz:** Amikor a tulajdonos a bárt Haláltáncnak nevezte el, sejtelme sem volt, mennyire fején találta a szöget. A táncterem/bár egy régi felhőkarcoló legfelső emeletén üzemel, s arról közismert, hogy gyakran látogatják a booster-bandák. Úgy tűnik, mintha mind itt gyülekeznének, de nem a tánc örömeért jönnek. Gyenge estének számít, amikor a halottak száma húsz alatt marad.
23 **WorldSat Communications**
24 **Hotel Hamilton:** Meglehetősen modern hotel, kiváló biztonságáról ismert.
25 **Highcourt Plaza Hotel:** Rendkívül ízléses hotel, üvegfalú liftekkel, kitűnő személyzettel és az 1920-as éveket idéző berendezéssel.
26 **Trauma Team Irodák**
27 **Ipari negyed**
28 **City Orvosi Központ**
29 **REO Meatwagon Irodák** (egy riválisa mentőszolgálat)
30 **Atlantisz:** Klasszikus „divatbár”, munkát kereső Cégesek és Szólók szórakozóhelye.
31 **Jesse James Non-Kosher Deli:** Lehet, hogy ideális helynek hangzik étkezésre, de itt nem szolgálnak fel kaját. A Deli olyan bár, amit egy régi rendőrőrs épületében rendeztek be. A különféle véletlen „balesetek” elkerülése végett a bejáratnál le kell adni a fegyvereket, és a bár által adott biztonságos stukkereket kell használni. Minden este versenyt rendeznek, hogy ki tudja öt perc alatt a legtöbb találatot elérni.
32 **Outer Limits** (klub)
33 **Rainbow Nights:** A Rainbow Nights inkább táncklub, mint bár. Fő látványossága a nagy táncterem, ami szinte mindig zsúfolásig teli. Minden éjjel élőben játszik valami banda, rendszerint nem befutott zenészek. Alkalmanként nagy előadók is fellépnek, mint Johnny Silverhand és Kerry Eurodyne, de csak álnéven.
34 **Medical Technologies** (szervbank)
35 **1. Számú Rendőrőrs**
36 **Short Circuit:** A Rövidzárlat egyike Night City számos szórakozóhelyeinek. Megvan a maga törzsközönsége, ami leginkább Konzolcowboyokból és Technikusokból áll. A város lakóinak többsége előtt titok, hogy Livewire – a legelismertebb cowboyok egyike – boltot tart fenn a bár hátsó helységében, ahol programokat árul és vesz, s emellett akár megrendelésre is hajlandó programokat készíteni.
37 **City College**
38 **Savage Doc's** (zugsebészet)
39 **3. Számú Rendőrőrs**
40 **Night Owl:** Egyike azon kevés bároknak, melyek éjjel-nappal nyitva tartanak. Erős biztonsági személyzetet fizető, semmi-hülyeséget-nem-csinálunk típusú szórakozóhely. Ide jöhetsz inni, amikor más bár nincs nyitva.
41 **West City Bank**
42 **Crisis Medical Center:** nem-kérdezősködünk orvosi központ, gyors ellátásra.
43 **Café Chrome:** kedvelt Rocker szórakozóhely, igazi '50-es évekbeli berendezéssel, zenegéppel.
44 **MetalStrom:** veszélyes Krómer bár.
45 **Raktárak**
46 **Raktárak**
47 **Medicross Preservation:** törvényellenes dolgokat művelő szervbank, nem túl szigorúak az ID-kártyákkal vagy halotti bizonyítványokkal kapcsolatban.
48 **Slammer:** Jól ismert hely a booster-bandák között, ahol a nézeteltéréseket békésen meg lehet tárgyalni. Ha nem működik a dolog, az arénában erőszakosan is lezárható a vita. Suds Joliet, a tulajdonos játékbarlangot is üzemeltet, és rendszerint más eseményekre is kiadja az arénáját.
49 **Camdem Court:** Szólók, Cégesek által kedvelt, kiemelkedően biztonságos lakások. A havi bérleti díj 3000eb.
50 **McCartney Stadion:** A helyi focicsapatnak, a Night City Rangers meccseinek és koncerteknek ad otthont.
51 **2. Számú rendőrőrs**
52 **Wing Chang:** elegáns kínai étterem.
53 **La Baguette:** divatos francia konyha
54 **Hari Kiri:** Szusi bár
55 **New Harbor bevásárlónegyed**
56 **Grand Illusion** (táncklub)
57 **Afterlife:** A bár egy régi halottasházban nyílt. Három helyiségre osztották: a Hullakamrára, a Kriptára és a Hádészre. A két meló között lazító Szólók kedvelt törzshelye. Ha fegyveres segítségre van szükséged, ide gyere.
58 **Night City Tűzoltó Állomás 1.**
59 **Lake Park Színpad**
60 **28. utcai park** (vitatott booster terület)
61 **28. utcai Underpass** (boosterbandák találkozóhelye)
62 **Night City Tűzoltó Állomás 2.**
63 **Bodukkan Performance center**
64 **Forlorn Hope** (a Közép-Amerikai veteránok bárja)



ESEMÉNYEK NIGHT CITY-BEN

Üdvözlünk a City veszedelmes utcáin. Az alábbi eseménytáblázatok gyors és alattomos módszerekkel kényszerítik cselekvésre a játékosaidat, és tanítják meg őket Cyberpunk módon élni. Válaszd ki a napszakot, aztán dobj egy százalékot (két tízoldalú kockával, egyik tízesnek számít), hogy meghatározd az eseményt. Ha úgy tetszik, módosíthatsz is a szereplőkön és a helyszínen, az extra változatosság érdekében.

NAPPALI ESEMÉNYEK NIGHT CITY-BEN

1-2 Városi Rendőrség: Járőröző rendőrtiszt, AKR-20-assal, kevlar mellényben. Ha szemmel láthatóan páncélt és fegyvert viselsz, udvariasan megállít és elkéri a papírjaidat. Ha vitatkozol vele, erősítést hív (3 másik zsarut), hogy beszállítson.

3-8 Biztonsági Őrök: Négy biztonsági őr felügyel a környékre. Golyóálló mellényt és sisakot viselnek, Uzi-géppisztolyokkal. Ha feltűnően fel vagy fegyverkezve, odaszólnak, hogy húzz el a környékről. Csak úgy viszket a tenyerük, hogy használhassák azokat az Uzi-kat.

9-14 Nomádok: Négy Nomád a Johanneson Klánból. Hatalmas termetű, durva, szőke Vikingek, flak-mellényben és bőrgatyában, rohamkésekkel és puskákkal. Ha akad egy csinos csaj a társaságotokban, odafüttyentenek, és megpróbálják leszólítani. Ha nem járnak sikerrel, továbbállnak.

15-20 Boosterbanda: Négy csóró utcai punk a *Fém Harcosainak* színeiben. Pengekörmökkel vannak felfegyverkezve és páncéldzsekit hordanak. Ha a társaságotok nagyobb az övékénél, elkerülnek benneteket. Ha ugyanakkora vagy kisebb, ott helyben megpróbálnak belétek kötni.

21-23 Pitiáner Bűnöző: Zsebtolvaj. A REF képessége 8, a Zsebmetszés képzettsége +6. Csak egy kés van nála. Ha sikerrel jár, elvesztettél a tárcádat (az összes pénzedet, kártyádat stb.). Ha elbaltázza, nyugodtan laposra verheted. Attól csak fejlődik a technikája.

24-29 Szólók: Három Szóló flak-mellényben és nadrágban, különféle rohamfegyverekkel. Ha egy rivális cég egyenruháját vagy logo-ját viseled, akkor: 1-5 levegőnek néznek és továbbállnak; 6-10 harcolni akarnak. Ha az ő cégük színeit viseled, meghívnak egy italra. Dobj a tízoldalúval, lássuk az eredményt.

30-33 Booster-banda: Az Iron Sights banda hat tagja akaszkodik rátok, automata pisztolyokkal, ripperekkel felfegyverkezve. Belekötnek minden helyes csajba vagy srácba (akad mindkét nemből a társaságukban) a csapatotokból, megpróbálják kifosztani őket, és úgy általában a bajt keresik. Rajta, most megkaphatják.

34-39 Technikusok: Két fegyvertelen technikus. Ha bármilyen szokatlan cuccot hordasz magadnál, megkérdezik, hogy megnézhetik-e. Ha leszedhető rólad, cserébe képzettség-chippeket (a Játékvezető választása szerint) ajánlanak érte.

40-42 Szektások: Az *Inkvizítorok* nyomulnak teljes gőzzel az utcán. Hatan, a gönceik alatt nuncsakut rejtegetve sarokba szorítanak, és könyveket próbálnak rád sózni. Ha bármilyen látható cybertech-et viselsz (karok, szemek logo-val stb.), felkészülhetsz rá, hogy jó darabig zaklatni és követni fognak. Ha erőszakhoz folyamodsz, egész csinos kis zavargás kerekedhet belőle.

43-45 Magándetektív: Észreveszed, hogy követnek. Az illető nagykaliberű revolverrel és egy páncéldzsekivel van felszerelkezve. Ha sikerül egy kicsit felbosszantanod, rájöhetsz, hogy valaki másnak hisz téged.

46-51 Cégesek: Két céges alkalmazottal futsz össze, éppen ebédelni indultak. Az egyik kevlartrikót visel az öltönye alatt. Nincs náluk fegyver, mindketten celluláris telefonnal a kezükben mászkálnak. Dobj 1K10-zel. 1-4, pár sötét alak ragadt rájuk, hogy kirabolja őket – ha éppen emberbaráti hangulatban vagy, esetleg némi jutalmat remélsz, itt az alkalom. 5-8, eltévedtek és az étterem felől érdeklődnek (ha akarod, átverheted és kizsebelheted őket egy sikátorban). 9-10, valahonnan régebbről ismernek és megállítanak, hogy pár szót váltsanak veled. Valószínűleg semmi jó nem sül ki az egészből.

52-57 Médiák: Egy médiás stáb, kamerákkal felfegyverkezve, találomra „az utca embere" riportokat készít. Az interjú kiszemelt alanya széles skálán változhat a jelenlegi eseményektől és a vitatott témától függően. Ha azt akarod, hogy sokan megismerjenek, most Night City képernyőire kerülhetsz. Másrészt riaszthatod legádázabb ellenségeidet, hogy még mindig életben vagy.

58-64 Környékbeliek: Fiatal fiúk vagy lányok (1k6+1-en). Dobj 1K10-zel. 1-5, barátságosan viselkednek. 6-8, ellenségesek. 9-10, megjegyzéseket tesznek. Semmi fegyver vagy páncél. Minden bizonnyal őrültek.

65-70 Elmebeteg: Szakállas, vad tekintetű pasas, tépett rongyokban. Dobj 1K10-zel. 1-5, összevissza hadarással egy darabig, aztán valaki másra száll rá. 6-8, űrlénynek néz a Vénuszról, és szitkokat üvöltözve a nyomodba szegődik. 9-10, hangosan sikoltozni kezd, összeesik a lábaid előtt, és mindenki azt hiszi körülötted, hogy te műveltél vele valamit.

71-75 Trauma Team: A standard ötfős legénysége éppen ebédszünetet tart. Az AV-jük a sarkon parkol, Szólók vigyáznak rá. Kiváló alkalom, hogy barátokat szerezz, és kis „biztosítási" borravalót szórj el.

76-81 Rockerek: Egy háromfős zenekar indul éppen gyakorolni. Bőrszerelésben, igazi gitárokkal, nem többel, nem kevesebbel. Dobj 1K10-zel. 1-4, meghívnak a ma esti bulijukra.

82-90 Pózerbanda: A híres *Kennedy* Pózerbanda öt tagjával találkozol. A banda férfi tagjai közül ketten úgy néznek ki, mint RFK, egyikük kiköpött JFK, a két csaj pedig Jackie-re hasonlít. Ha a társaságotok *bármilyen* megjegyzést tesz rájuk, a felpiszkált hallásukkal meghallják, és azonnal megtorolják a sérelmet. Kevlartrikót viselnek a '60-as évekbeli retro-stílusú ruhájuk alatt, és Nehéz Pisztolyokat hordanak magukkal. JFK-nak krómozott jobb cyberkarja van.

91-96 Testőrök: Túl közel sodródtál egy fontos Cégeshez. A gorillái figyelmeztetnek, hogy húzd el az irhádat. Páncéldzsekik, Sternmeyer 35-ösök, turbózott reflexek.

97-100 Sztár: Híres médiasztárral futsz össze. Dobj 1K10-zel. 1-6, kérésre hajlandó aláírásokat adni. 7-9, ellenséges lesz és rendőrért vagy valamelyik testőrért kiált. 10, szimpatikusnak találja a társaság valamelyik tagját, és megengedi, hogy egy darabon vele tartsatok.

ESEMÉNYEK ESTE NIGHT CITY-BEN

1-5 Városi Rendőrök: Két rendőrtiszt, FN-RAL rohampuskával, flak-mellényben, nadrágban. Ha szemmel láthatólag páncélt vagy fegyvereket viselsz, megállítanak, és a papírjaidat követelik. Ha vitatkozol velük, erősítést hívnak (3 másik zsarut), hogy bevigyenek. Ha fegyver után nyúlsz, ők lőnek előbb, és aztán vacakolnak a papírmunkával.

6-11 Biztonsági Őrök: Négy biztonsági őr felügyel a környékre. Minami 10-essel, flak-mellényben és sisakkal. Hacsak nem nézel ki Cégesnek, úgy gondolják, semmi keresnivalód az ő szép tiszta városrészükben. Húzás innét, punk!

12-17 Nomádok: Hat Nomád a *Roadrunner*-bandából. Falk mellényt és bőrgatyát viselnek, késeket és puskákat hordanak magukkal. Be vannak rúgva és bunyózni akarnak, megjegyzéseket tesznek bármilyen csinos férfira vagy nőre a társaságotokban. Nézd; ezek verekedni akarnak. Adj nekik!

18-24 Boosterbanda: Öt csóró punk a *Piranák* bandából. Ha könnyű prédának tűnsz, és pénzt is kinéznek belőled, megpróbálnak elkapni. Pisztolyok, kések, turbózott reflexek.

25-30 Punkok: Hat Smash-head némi pénzt próbál felhajtani, hogy leihassák magukat. Ha nem viseled valamelyik Cég vagy boosterbanda színeit, megpróbálnak ott helyben kizsebelni. Csak kés van náluk; páncél egy szál se.

31-36 Szólók: Négy Szóló flak-mellényben és nadrágban, smart-chipezett H&K MP5K géppisztolyokkal. Turbózott hallás és reflexek, cyberoptikák éjjellátóval, infrával és célkeresővel. Szemlátomást éppen mélóznak. Ha rivális cég egyenruháját vagy logo-ját viseltek, akkor: 1-5, kikerülnek benneteket és lelépnek; 6-10, úgy vélik, hogy szemtanúk vagytok, és el kell tenniük benneteket láb alól.

37-42 Boosterbanda: Az *Iron Sights* banda hat tagja akaszkodik rátok, automata fegyverekkel, ripperekkel, IR cyberoptikákkal, felpiszkált reflexekkel. Belekötnek minden helyes csajba vagy srácba (akad mindkét nemből a társaságukban) a csapatotokból, megpróbálják kifosztani őket, és úgy általában a bajt keresik. Ez keményebb lehet, mint a nappali társaság volt.

43-44 Technikusok: Két technikus, egyikük Minami 10-es géppisztollyal, flak-mellényben. Dobj 1K10-zel. 1-2, szerszámosládákat pakolnak be egy AV-4-esbe. 3-5, éppen a City csatornarendszerét javítják. 6-10, éppen munkába tartanak.

45-50 Szektások: Az *Inkvizítorok* maximális erővel nyomulnak az utcán. Hatan, nuncsakuval felfegyverkezve sarokba szorítanak, hogy alaposabban megvizsgáljanak benneteket. Ha bármilyen látható cybercuccot viselsz (karok, szemek logo-val stb.), laposra vernek.

51-54 Magánnyomozó: Dobj 1K10-zel. 1-3, a pasas éppen egy informátort faggat előtted az utcasarkon, a gyanúsított hollétével kapcsolatban. 4-7, valakit követ előttetek. 8-10, megállít benneteket, hogy láttátok-e azt az embert, aki után szaglászik. A nyomozónál nagykaliberű revolver és páncéldzseki van.

55-57 Cégesek: Négy Céges (egy komolyabb nagyvállalattól) a lebegővasút-állomásra igyekszik. Mindketten kevlar trikót viselnek az öltönyük alatt, és egy lövedékálló polimereket hordanak. Dobj 1K10-zel. 1-4, banditák ragadtak rájuk, hogy kirabolják őket. 5-8, szúrja őket, és lövöldözés kezdődik. Te pedig természetesen a kellős közepébe csöppensz.

86-88 Nagystílű Bűnözők: Épp most gyalogoltál bele a hírhedt *Scagattalia-család* egyik fontos akciójának kellős közepébe. Négy Szólóra emlékeztető pasas, pisztolyokkal, flak-mellényben, éppen kábszer szállítmányt pakol ki egy kamionból. Dobj 1K10-zel. 1-4, nem vesznek észre. 5-8, észrevesznek, de az egyikük elzavar benneteket. 9-10, szemtanúnak vélnek, és ott helyben el akarnak tenni benneteket láb alól.

89-94 Krómerek: Az *Acél Mészárosok* négy tagjával futtok össze. Kevlartrikót viselnek, fémtüskés bőrszerkóval. Mindegyiknek krómozott fémkarjai vannak, ripperekkel, beépített Közepes Pisztolyokkal. Dobj 1K10-zel. 1-6, rátok rontanak. 7-8, elhúznak mellettetek. 9-10, szimpatikusnak találják a társaság egyik tagját, és hívnak, hogy tartsatok velük.

95-97 Szólók: Három Szóló, flak-mellényben és gatyában, Uzi smart-fegyverekkel. Felpiszkált reflexek, cyberoptikák, éjjellátóval, célkeresővel. A fickók egy totálisan fekete-akció végrehajtásával vannak elfoglalva (bérgyilkosság). Dobj 1K10-zel. 1-5, ha békén hagyod őket, ők is békén hagynak téged. 6-10, úgy vélik, hogy szemtanúk vagytok, és ott helyben meg akarnak szabadulni tőletek.

98-00 Sztár: Híres médiasztárral találkozol. Dobj 1K10-zel. 1-6, kérésre hajlandó aláírásokat osztogatni. 7-9, beijed tőletek, és rendőrért vagy valamelyik testőréért kiált. 10, szimpatikus neki a társaság valamelyik tagja, és megengedi, hogy egy darabon vele tartsatok.

ÉJFÉL-UTÁNI ESEMÉNYEK NIGHT CITY-BEN

1-10 Városi Rendőrség: Két rendőrtiszt, Militech Ronin rohampuskával, flak-mellényben, nadrágban, és sisakkal felszerelkezve. Ha szemmel láthatólag fegyvert vagy páncélt viselsz, megállítanak és a papírjaidat követelik. Semmi keresnivalód éjfél után a környéken, és ezt ők is jól tudják. Szóval, megállítanak, és a legkisebb gyanús jelre letartóztatnak. Ha fegyvert hordasz magadnál, bevisznek. Ha fegyver után nyúlsz, ők lőnek előbb, és aztán vacakolnak a papírmunkával.

11-22 Biztonsági Őrök: Négy biztonsági ember felügyeli a környéket. Flak-mellényben és sisakban, FN-RAL rohampuskákkal. *„Mit keresnek itt éjfél után? Szóval, nincs jó indokuk! Bumm! Bumm! Bumm!"*

23-30 Nomádok: Négy Nomád a *Wildman-bandából*. Flak-mellényeket, tetoválásokat és bőrgatyákat hordanak, késekkel és smasszerpuskákkal vannak felfegyverkezve. Amíg nem nyúlsz a motorjaikhoz, békén hagynak, és inkább egy céges család laposra verésével foglalják el magukat.

31-40 Boosterbanda: Öt csóró punk a *Crazy Chicken* bandából. Késekkel, .45-ös automatákkal és turbózott reflexekkel. Magatehetetlen drogosok vagy más lehetséges pénzforrás után kutatnak. Dobj 1K10-zel. 1-7, téged néztek ki.

41-50 Punkok: Négy drog-függőségben szenvedő punk pénzt próbál felhajtani a következő adagjához. Viselhetsz akár céges- vagy booster-színeket, akkor is neked rontanak. Ezek a fickók semmivel sem törődnek, és nem érzik a fájdalmat. Késekkel és pengekörmökkel vannak felfegyverkezve; páncél egy szál se.

51-60 Szólók: Két Szóló, flak-mellényben és nadrágban, H&K MPK-9-es smart-fegyverekkel. Turbózott reflexek és hallás, cyberoptikák éjjellátóval, infrával és célkeresővel. Éppen valami szürke-akciót hajtanak végre. Ha a rivális cég egyenruháját vagy logo-ját viseled, akkor: 1-5, kikerülnek és továbbmennek; 6-10, szemtanúnak vélnek, és ott helyben megpróbálnak elintézni.

61-75 Booster-banda: Hatan a hírhedt *Vérborotvák* bandából, különféle automata fegyverekkel, ripperekkel, IR cyberoptikákkal, felturbózott reflexekkel. Balheznak veled? Dehogy... csak megkínoznak egy kicsit, és hallgatják a sikolyaidat. Pusztán a móka kedvéért. Aztán elpasszolják a hulládat a Donorközpontnak némi készpénzért.

76-80 Szektások: Itt az Inkvizíció! Az *Inkvizítorok* maximális erővel nyomulnak az utcán. Hatan, nuncsakukkal, pisztolyokkal, korbácsokkal felfegyverkezve sarokba szorítanak. *„Csak a Fém Démonok szolgái járják ilyenkor az utcákat. Minden tisztességes polgár otthon alszik ilyenkor. Vágjátok, öljétek, üssétek az eretneket!"*

81-82 Magánnyomozó: Dobj 1K10-zel. 1-3, éppen az informátorát nyaggatja előtted az utcasarkon, a gyanúsított hollétével kapcsolatban. 4-7, valakit követ előttetek. 8-10, megállít benneteket, hogy láttátok-e azt az embert akit követ. A nyomozónál nagykaliberű revolver és páncéldzseki van.

83-86 Krómerek: Az *Acél Mészárosok* banda négy tagjával találkoztok. Kevlartrikót viselnek fémtüskés bőrszerkóval. Mindegyiknek krómozott fémkarjai vannak, ripperrel, beépített.45-ös kaliberű pisztolyokkal. Dobj 1K10-zel. 1-6, rátok rontanak. 7-8, elhúznak mellettetek. 9-10, szimpatikusnak találják a társaság egyik tagját, és hívnak, hogy tartsatok velük.

87 Médiák: Médiás stáb, kamerákkal, egy jó sztori után kutat. Dobj 1K10-zel. 1-5, a sztori alanya kiszúrja őket, és lövöldözés kezdődik a dologból. Te pedig természetesen a kellős közepébe csöppensz. 6-10, úgy döntenek, hogy *te* vagy a sztorijuk, és téged követnek.

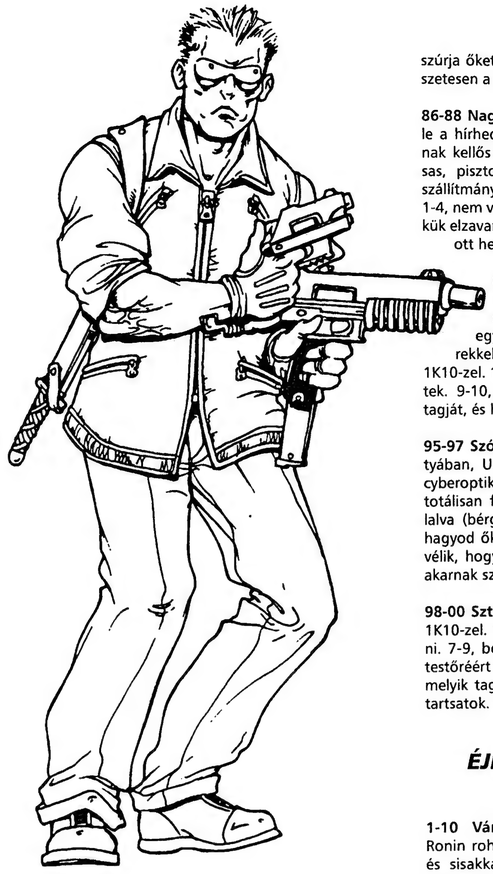
88-90 Helybeliek: Fiatal fiúk vagy lányok. Dobj 1K10-zel. 1-5, négy gazember veri őket a *Vérborotvák* bandából. 6-10, az *Inkvizítorok* hagyják helyben őket alaposan, mert dizájner szemeik vannak.

91-95 Tűzpárbaj: Remek! Most sétáltál bele egyenesen a *Bradi Bunch* (menő Pózerbanda, ahol mindenki úgy néz ki, mintha egy régi TV-vígjátékból szalajtották volna) és a *Vörös Króm Légió* (neo-fasiszta boosterbanda) közötti összezördülés kellős közepébe. Mindkét fél páncéldzsekiket visel, és nagykaliberű pisztolyokkal lövöldöz egymásra. Ripperek, cyberkarba építhető fegyverek, slice'n'dice-ok mindenütt! Válassz oldalt vagy válassz célpontot!

96-98 Trauma Team: AV-4-es ér földet egy korábbi tűzharc helyszínén. Dobj 1K10-zel. 1-5, bámészkodónak néznek, és ügyet sem vetnek rád. 6-10, úgy vélik, hogy ti is a probléma részét képezitek, és a Szólóik tüzet nyitnak rátok MAC-14-eseikkel.

99 Nagystílű Bűnözők: Épp most gyalogoltál bele a hírhedt *Scagattalia-család* egyik fontos akciójának kellős közepébe. Négy Szólóra emlékeztető pasas, Ingram MAC-14-esekkel és flak-mellényben, éppen kábítószer szállítmányt pakol ki egy kamionból. Dobj 1K10-zel. 1-4, nem vesznek észre. 5-8, észreveszik, az egyikük elzavar benneteket. 9-10, szemtanúnak vélnek, és ott helyben el akarnak tenni benneteket láb alól.

00 Szólók: Három Szóló, flak-mellényben és nadrágban, Uzi smart-fegyverekkel. Felturbózott reflexek, cyberoptikák, éjjellátóval, célkeresővel. A fickók egy totálisan fekete-akcióval vannak elfoglalva (bérgyilkosság). Dobj 1K10-zel. 1-5, ha békén hagyod őket, ők is békén hagynak téged. 6-10, úgy vélik, hogy szemtanúk vagytok, és ott helyben meg akarnak szabadulni tőletek.



azt hiszik, hogy *ti* vagytok a banditák, provokáció esetén lövöldözni kezdenek. 9-10, nem ijednek be, de segítséget hívnak (lásd. Biztonsági Őrök).

58-64 Helybeliek: Fiatal fickók vagy lányok. Dobj 1K10-zel. 1-5, két rabló tartóztatja fel őket a *Fém Harcosai* bandából. 6-10, éppen az *Inkvizítorok* verik laposra őket, mert dizájner szemeik vannak.

65-70 Tűzpárbaj: Remek! Most sétáltál bele egyenesen a *Bradi Bunch* (menő Pózerbanda, ahol mindenki úgy néz ki, mintha egy régi TV-vígjátékból szalajtották volna) és a *Vörös Króm Légió* (neo-fasiszta boosterbanda) közötti összezördülés kellős közepébe. Mindkét fél páncéldzsekiket visel, és nagykaliberű pisztolyokkal lövöldöz egymásra. Ripperek, cyberkarba építhető fegyverek, slice'n'dice-ok mindenütt! Válassz oldalt vagy válassz célpontot!

71-75 Trauma Team: AV-4-es ér földet egy korábbi tűzharc helyszínén. Dobj 1K10-zel. 1-5, bámészkodónak néznek, és ügyet sem vetnek rád. 6-10, úgy vélik, hogy ti is a probléma részét képezitek, és a Szólóik tüzet nyitnak rátok MAC-14-eseikkel.

76-80 Rocker: Összefuttok egy koncertre igyekvő négyfős zenekarral, két Szóló testőrrel és Fixer menedzserükkel. Dobj 1K10-zel. 1-4, invitálnak, hogy tartsatok velük. 5-8, rátok küldik a Szólókat, hogy „rendezzék le azokat a fickókat, akik követik őket". 9-10, ügyet sem vetnek rátok.

81-85 Médiák: Médiás stáb, kamerákkal felfegyverkezve, egy épületet tart megfigyelés alatt, forró sztori reményében. Dobj 1K10-zel. 1-5, a sztori alanya ki-

NIGHT CITY FONTOSABB SZEMÉLYISÉGEI

A következő oldalakon bemutatott emberekkel bármikor összefuthatsz a City utcáin. Ezeket a Személyiségeket arra terveztük, hogy nem játékos karakterként (NJK) használd őket.

Fireman (Fixer): Firemant szinte minden helybeli fegyverkereskedő ismeri. A többiektől leginkább abban különbözik, hogy legális vállalkozásokban is részt vesz, biztonsági rendszerekkel és felszereléssel kereskedik. Fireman valaha cyber-zsoldosként szolgált a nicaraguai konfliktusban, és amikor leszerelt, felhasználta kapcsolatait, és beindította mértéktartó üzleteit. Nagy népszerűségnek örvend a City fixerei között, mert a fegyverkereskedés mellett információval is üzletel.

INT=6 TECH=5 REF=4 HIDV=6 SZER=7
VONZ=4 MOZG=5 EMP=6 FIZ=5

Blacklist (Technikus): Blacklist, a Biotechnika renegát vegyésze/kibernetikusa jeles személyiség Night Cityben. Ő az, akihez a booster-bandák „személyre szabott" cyberware-ért járnak, akivel a Cégek vírusokat szintetizáltatnak, és akinek a rendőrség is a segítségét kéri, amikor bűntények során használt vegyi anyagokat kell azonosítani és elemezni. Az a hír járja, hogy a Biotechnika vérdíjat tűzött ki a fejére, mert távozásakor magával vitt bizonyos náluk fejlesztett formulákat.

INT=6 TECH=8 REF=5 HIDV=8 SZER=3
VONZ=5 MOZG=5 EMP=4 FIZ=5

Suds Joliet (Rocker): Visszavonult Rocker, aki néhány klasszikus 1990-es albummal szedte meg magát. Suds jelenleg italmérést működtet (saját főzésű italaiból) egy régi raktárépületben. Üzletét *Slammer*-ként emlegetik, és a bandák közötti béketárgyalások központi találkozóhelye; annak köszönhetően, hogy a raktár egy részét Suds arénává alakította át, ahol a kevésbé-békés nézeteltérések is elintézhetőek. Mesélik, hogy Suds nagyritkán előkapja a fűrészét, és játszik a közönségének.

INT=6 TECH=3 REF=6 HIDV=9 SZER=5
VONZ=4 MOZG=6 EMP=8 FIZ=8

David Whindam (Céges): David Whindam tipikus talpnyaló, aki mindig a lehetőséget keresi, hogyan juthatna a csúcsra mindenkinél gyorsabban. Két évvel ezelőtt megalapította saját halálosztagát, akiket az utcán csak *Ólomfutárok* néven ismernek. Miután sikeresen eltávolított néhány útjában álló embert, hogy a Biotechnika helyi kirendeltségének elnöke lehessen, rájött, sokkal többet nyerhet, ha bérbe adja a *Futárokat* másoknak is. Szívesen „kölcsönadja" őket céges barátainak, ha cserébe hatalomhoz juthat. Úgy képzeli, hogy ha már mindenütt az ő „barátainak" a kezében lesz a hatalom, a markába kaparinthatja a város teljes irányítását.

INT=8 TECH=3 REF=7 HIDV=9 SZER=5
VONZ=7 MOZG=5 EMP=3 FIZ=7

Strawberry (Zsaru): Strawberry Night City-ben ritkán előforduló, természetes vörös hajáról kapta a nevét, (nem a színe ritka, hanem az, hogy természetes). Strawberry szolgálatának mind a tizenöt évét Night City utcáin töltötte. Noha felesküdött, hogy betartatja a törvényt, tudja, mikor nézzen félre. Strawberry igazi ritkaságnak számít a 2000-es években; törődik az emberekkel. Nem tartóztatja le a kábítószerélvezőket, hanem inkább bezsuppolja őket egy detoxikáló klinikára, és reménykedik, hogy megszabadulhatnak káros szenvedélyüktől. Annak ellenére, hogy Zsaru, az utcán szinte mindenki hajlandó segíteni neki.

INT=6 TECH=3 REF=10 HIDV=7 SZER=9
VONZ=4 MOZG=7 EMP=10 FIZ=9

Hypo (Nomád/Booster): Senki sem tudja, honnan jött Hypo, de abban mindenki egyetért, hogy teljesen őrült. Akkor kapta a nevét, amikor Night City legrosszabb környékén egy detoxikáló klinikát nyitott. Más nagyobb klinikákkal ellentétben, Hypo nem kér pénzt szolgálataiért, csupán egy ígéretet, hogy betegei megpróbálnak másokon is segíteni azzal, hogy elhozzák őket a klinikára.

INT=7 TECH=2 REF=8 HIDV=7 SZER=8
VONZ=6 MOZG=6 EMP=8 FIZ=7

Livewire (Konzolcowboy): Livewire cowboy, aki együtt nyomult egy *Ördöghorda* néven ismert szóló-csapattal, amíg a csapat fel nem oszlott egy 2011-es akcióban bekövetkező szerencsétlenségnek köszönhetően, amelyben Livewire és egy másik tag kivételével mindenki életét vesztette. Mostanság Livewire-t saját kis boltjában, egy helyi bárban, a *Rövidzárlat* hátsó helyiségében lehet megtalálni. Mint mondják, a megfelelő összegért képes szinte bármilyen programot megszerezni; és ha nincs meg neki, megcsinálja.

INT=9 TECH=6 REF=10 HIDV=10 SZER=9
VONZ=8 MOZG=8 EMP=4 FIZ=7

Lucifer (Szóló): Lucifer volt az *Ördöghorda* alapítója, és Livewire mellett az egyetlen túlélője. A kiszámíthatatlan, gátlástalan küzdőstílusáról ismert Lucifer a megfelelő árért felbérelhető. Általában egyedül dolgozik, de azt is rebesgetik, alkalmanként együtt melózik Livewire-rel.

INT=6 TECH=3 REF=10 HIDV=9 SZER=8
VONZ=10 MOZG=9 EMP=4 FIZ=8

Athéna (Konzolcowboy): Athéna a vezetője a *Valkűröknek*, egy kizárólag nőkből álló booster-bandának. Rendszerint két „katonája", Artemisz és Héra társaságában lehet rátalálni. Úgy hírlik, Athéna egy Szólónak dolgozik, akit az Utcán Kestral néven ismernek.

INT=6 TECH=6 REF=9 HIDV=10 SZER=4
VONZ=8 MOZG=6 EMP=6 FIZ=8

Kestral (Szóló): Mint sok más Szóló, Kestral is a Közép-Amerikai Konfliktusok során szerezte harci tapasztalatait. A többiektől eltérően azonban a hölgy olyan óriáscég oldalán küzdött, amelyik a vesztes felet támogatta. A háború vége felé Kestral már látta, hogy megbízói vesztésre állnak, és elrendezte, hogy „szolgálat közben eltűntnek" nyilvánítsák. „Halála" után bekerült egy céges titkos alakulatba, amelyet nem sokkal később öngyilkos akcióba küldtek. Csak a megtámadott ellenfél és a hely ismerete mentette meg őt a biztos haláltól. Mostanában csak magánszemélyeknek dolgozik, már régen elvesztette hitét az óriáscégekben.

INT=7 TECH=4 REF=12 HIDV=9 SZER=8
VONZ=8 MOZG=10 EMP=5 FIZ=7

White Lion (Fixer): White Lion nő létére egyike Night City leghíresebb fixereinek. Komoly kapcsolatokkal rendelkezik néhány nagyobb cégnél és Night City alvilágában. Szinte mindenki hallott már róla, mégis csak kevesen tudják, merre lehet megtalálni. Szereti titokban tartani a búvóhelyét, mert korábban olyan információkkal üzletelt, amelyek egy gazdag maffia család bukását okozták, és ezért vérdíjat tűztek ki a fejére. Ha valaki megpróbálná begyűjteni a vérdíjat, nyakig bajba kerülne, mert sokan köszönhetik a bőrüket White Lionnak, és önszántukból is a védelmére kelnek.

INT=10 TECH=3 REF=7 HIDV=5 SZER=9
VONZ=8 MOZG=7 EMP=7 FIZ=7

Pitagorasz (Konzolcowboy): Pitagorasz mindenhez konyít valamicskét; hacker (adatháborító), cowboy, technikus egyszerre. Leginkább már létező software-ek felspécizéséről ismert, de akkor sem végez rossz munkát, amikor saját programot ír. Titkolni próbálja, mégis sokan tudják, ő volt a felelős a Hiroshi Electronics Társaság bukásáért, miután megfenyegették, hogy elintézik, ha nem dolgozik nekik. A Hírneve tart vissza más cégeket, hogy igénybe vegyék a szolgálatait.

INT=7 TECH=10 REF=9 HIDV=8 SZER=5
VONZ=7 MOZG=7 EMP=5 FIZ=5

Watchmaker (Orvostechnikus): Watchman bio- és cybertechnikus egyszerre, *Bőróra* találmányával szerzett hírnevet. Miután néhány évet lehúzott a nagyvállalatok világában, Watchmaker magánvállalkozóként próbált több pénzt keresni. Most Night City-ben lakik, és tisztességes mennyiségű eurót szed össze sebészeti munkákkal. Booster-bandáknak és cégeseknek egyaránt dolgozik.

INT=9 TECH=9 REF=7 HIDV=9 SZER=7
VONZ=9 MOZG=8 EMP=8 FIZ=6

Nostradamus (Média): Ellentétben az 1400-as évek Nostradamusával, ő nem a jövőre, hanem a jelenre és a múltra szakosodott. Meglehetősen zárkózott alak hírében áll, egy kiszuperált, erős védelemmel felszerelt raktárhelyiségben lakik. Ebben a raktárépületben rejtőzik a városban található papír-könyvek legnagyobb gyűjteménye. Nostradamus ezeket a könyveket és egy gigantikus számítógépes rendszert használ fel minden létező információ összegyűjtésére. Gyűjteményének kezeléséhez gyakran Konzolcowboyokat bérel fel, hogy eladható információkat nyerjen belőle, amit aztán el is passzol.

INT=10 TECH=2 REF=8 HIDV=9 SZER=7
VONZ=6 MOZG=5 EMP=4 FIZ=7

Aries (Szóló): Aries eleven példája annak az embertipusnak, aki megjárta a poklok-poklát és túlélte, hogy aztán mesélhessen róla. Valaha vezető beosztásban dolgozott a CIA-nél, szorosan együttműködve a Négyekkel. Az Egyesült Államok összeomlása után titkos akciókban tevékenykedett Közép-Amerikában, majd magas díjazású Szólóként tűnt fel 2010 táján Night City-ben. A hosszú évek alatt lassanként levedlette emberi mivoltát, és egy évvel később átment 'borgba. Miután elfogták – az akció a médiáknak köszönhetően nagy nyilvánosságot kapott – braindance kezelésen esett át, és most a Night City Rendőrségnél dolgozik, ahol hasonló 'borgokra vadászik.

INT=8 TECH=5 REF=12 HIDV=7 SZER=5
VONZ=5 MOZG=7 EMP=2 FIZ=12

Bes Isis (Média): Bes Isis a közismert médiák egyike, arról hírhedt, hogy kissé elfogultan viselkedik, amikor más médiák szenzációs híranyagai kerülnek szóba. Nemegyszer szegte meg a törvényt, hogy egy szenzációs sztori közelébe kerülhessen. Az egyik lába krómozott, és hasonló pótlást hord a fél mellkasában. Akkor volt szüksége rájuk, amikor öncsonkítást hajtott végre, hogy cikket írhasson a „hullasétáltatásról".

INT=8 TECH=4 REF=9 HIDV=10 SZER=8
VONZ=10 MOZG=7 EMP=7 FIZ=6

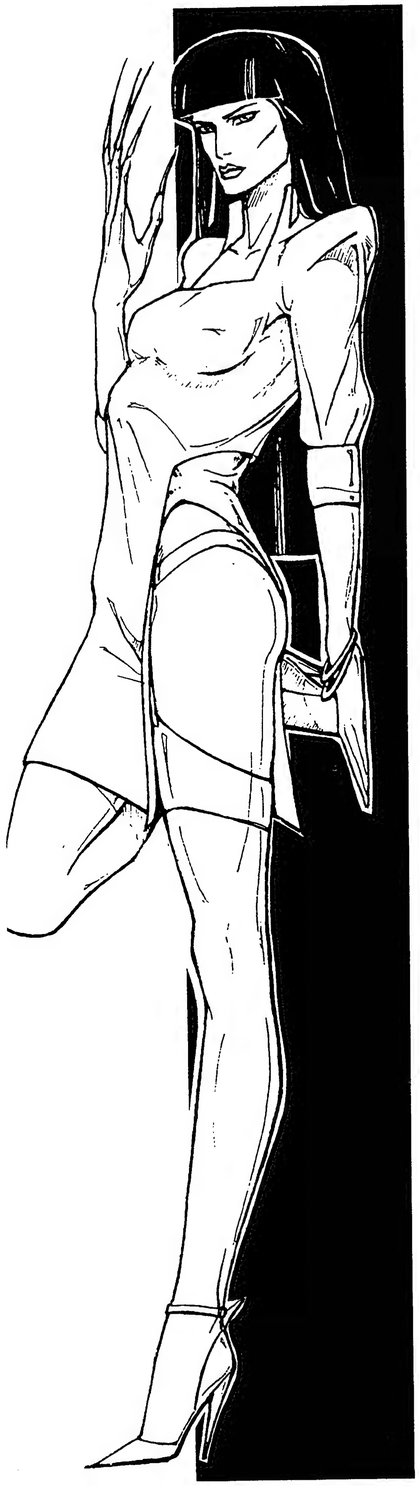
Music Man (Rocker): Music Man Night City vándormuzsikusa. Nincs állandó otthona, de szállásért különböző bárokban játszik. A zene mellett információval is üzletel.

INT=5 TECH=6 REF=7 HIDV=9 SZER=5
VONZ=6 MOZG=6 EMP=7 FIZ=7

Zsákos Hölgy (Fixer): Senki sem tudja, honnan jött, de egy szép napon feltűnt Night City-ben, jókora vitorlavászon zsákkal a vállán, amely kivétel nélkül lopott holmikkal volt tele. Azt mondják, amikor szükségük van valamire, hozzá mennek utoljára az emberek, de mégis, mintha nála mindenki szerencsével járna.

INT=8 TECH=2 REF=7 HIDV=6 SZER=8
VONZ=2 MOZG=4 EMP=7 FIZ=2





Egy újabb péntek este

Leszurkolsz két dolcsit az ajtóban, és belépsz. A bárpultnál a szokásos tömegnyomor, ma inkább kihagyod a lökdösődést. Feldobottan átsétálsz a nagyterembe, hogy belevesd magad az éjszakai életbe.

Első pillantásra a klub afféle olvasztótégelynek tűnik, ahol mindenféle fazon keveredik. Aztán rájössz, hogy egytől-egyig csoportokba tömörülnek. A Pózerek hátul feltűnősködnek, a magadfajta átlagos punkok önmagukról teljesen megfeledkezve tombolnak középen. Krómerek döngetik fejükkel a falat az egyik odalon, a másikon boosterek keresik a bajt.

És végül, de nem utolsósorban, a belőtt rajongók rohannak egymásnak, elöl a színpad mellett, miközben odafenn a ma esti banda harsogja a múlt és a jelen slágereit.

Azt mondják, a Johnny Silverhand és Kerry Eurodyne-féle fickók is ilyen klubokban kezdték, de szerinted csak felhajtás az egész. Végül is, az olyan embereknek, mint Johnny Silverhand, nem kellenek klubok, hogy nagyok legyenek. Ők erre születtek. Az egész csak a Rock n' Roll-on múlik, igaz?

Odakint, Night City utcáin peregnek a történések – írják az Utca történelmét. Akár a boosterekre gondolsz a sikátorokban, Nomádokra az országutakon, vagy Rockerekre a klubokban, zajlik az élet és folyik a balhé, bárhova is nézel. És a Trauma Team fölöttük lebeg, várja, hogy felszedhesse a maradványokat – fuvardíjért, természetesen.

Szívj magadba egy kis érzetet a City-ből. Bele a közepébe!

„A Cool Metal Fire"

Silverhand még mindig a régi

Újranyomás a 2013 júniusi ROCKERBOY MAGAZIN-ból.

Johnny Silverhand neve fogalom a rock and roll zenében. Egykor a Szamuráj bandában debütált, amit hamarosan öt szóló album követett. Legújabb albumával az „A Cool Metal Fire"-rel, Johnny újabb lépést tett a legenda felé.

Az anyag a korábbi szólóalbumaihoz hasonlóan indul: szaggató-dübörgő istrumentális számmal, „Dancing With My Axe". Garantáltan felgyújtja a lejátszódat! Gyors, korlátoktól mentes, virtuóz gitárjátékot kapunk, amit azonnal újra akarsz hallani. És ha ez nem elég, jön a második szám, a „Chippin' In". Akárcsak az első, gyorstempójú, színtiszta, féktelen rock and roll villámcsapás. Felveti a kérdést, amelyet napjaink társadalma nem kerülhet el: Ha továbbra is így pótolgatjuk fémmel a testrészeinket, mi marad a végén belőlünk, emberekből?

Az album többi része tipikus Silverhand munka, energikus gitárjátékkal és gondolatébresztő dalszövegekkel. Kivételt három másik dal képez:

„Az album kultúránk szívébe röpít minket, ahol megérezhetjük a világ lüktető szívverését."

ezek igazán kiemelkedőek. Az első kettő, az „(Out of) The City" és „Flashing Lights", úgy passzolnak egymáshoz, mind tematikailag, mind zeneileg, hogy szinte egyetlen dalnak tűnnek. Napjaink éteri látomását jeleníti meg, egy kívülálló szemszögéből, aki nem ismeri életünket. A hallgató új érzésekkel viszonyulhat saját életéhez, amely mintha fénysebességgel száguldana a semmibe.

Az album utolsó dala, a „Never Fade Away" eltér a megszokott Johnny Silverhand hangzástól, és zeneileg új dimenziót nyit az előadó munkásságában. Az alapritmus végletekig leegyszerűsített és tömör. Ez a dal nem a napjainkról szól, nem hagy kemény, fémes utánérzést, mint a többi. Noha nem vagyok biztos benne, hogy (zenei elkülönülése miatt) ide való, tudom, valahova mégis csak fel kellett, hogy vegyék. Az „A Cool Metal Fire" kétségtelenül a legalkalmasabb hely.

Összefoglalva, az „A Cool Metal Fire"-t többnek találtam a szokványos, hétköznapi felvételeknél. Féktelen ritmusával és lenyűgöző dalszövegeivel az album kultúránk szívébe röpít minket, ahol megérezhetjük a világ lüktető szívverését.

SILVERHAND KIEGÉSZÍTÉS: INDUL A KLÓN TURNÉ

Hat hónap pihenő és egy sikertelen gyilkossági kísérlet után, **Johnny Silverhand** újra a színpadra lép, hogy bemutassa új nagylemezét. Az album, a *Clone Wars,* a közelmúlt klónozással kapcsolatos áttöréseivel, a biogenetikailag létrehozott emberek katonai és ipari célokra való felhasználásával foglalkozik.

Silverhand Night City-beli stúdiójában adott interjút, ahol így kommentálta a történteket: „Szükségem volt pár hónapra, hogy a legutóbbi lemez által felkorbácsolt indulatok elüljenek. A *Clone Wars* meglehetősen intenzívre sikeredett; sokan, különösen a Biotechnikás fiúk, nem kedvelték burkolt célzásaimat a rabszolgaságról. Én írtam a dalszövegeket. Nem állítom, hogy ők szervezték a merényletet ellenem, de hé, szerintem magatoktól is kitaláljátok, ki volt a hunyó, nemde?"

Hatásvadász vagy Politikai? A Gégemetszők Seattle-ből.

– Jeff Daniel írása

„A közönség szemlátomást ugyanazokból az öntudatlan, kifestett, alulöltözött gyerkőcökből áll, akiket minden Kromatik Metál koncerten megtalálsz. Mindegyikük annyira a saját imázsával van elfoglalva, hogy gyakran azt sem tudják, melyik banda buliján csápolnak. A mai estére azonban mindannyian emlékezni fognak, mert perceken belül a Gégemetszők lépnek a színpadra."

Ez a szöveg olvasható a *Gégemetszők* legújabb live-albuma, a Slashing Steel hátsó borítóján. Néhányan azt gondolhatják, hogy a Króm újdonsült királyai túlzottan hatásvadász eszközökhöz nyúlnak, amikor magukról beszélnek. Sikerült szót váltanom Késessel, a banda énekesével és basszerével, aki másként vélekedik.

Jeff Daniel: Gyakran hallani, hogy egyesek szerint kicsit elfogultak vagytok, amikor magatokról beszéltek. Mit gondoltok, miért van ez így?

Késes: Marha egyszerű. Ellentétben a többi mai Kromatik bandával, mi a késő 1970-es és 80-as évek régi punk bandáitól eredeztetjük a gyökereinket. Nem azt a villámgyors stílust játsszuk, amit Speed Metal-nak hívtak, noha ezeket a motívumokat is sokat alkalmaztuk. A mi bandák hajtóereje a politika. Mivel mi marhára politikások vagyunk, igyekszünk ráerőltetni magunkat a hallgatóinkra. Ha ez hatásvadásznak számít, akkor szerintem azok vagyunk.

JD: Amikor azt említetted, hogy politikai banda vagytok, mire gondoltál?

K: A mi feladatunk az, hogy zenénkkel felnyissuk hallgatóink szemét. A legjobb ilyen üzenetek a poli-

tikával kapcsolatos események és sztorik.

JD: Mint a „Kalakari" című nótátok?

K: Pontosan. Manapság az emberek még csak nem is emlékeznek Hiram Kalakari nevére, és arra sem, hogy miket művelt. Arról szól, ami elvezetett a szerepekhez, melyeket életünk során játszunk. Elmondjuk az igazságot, ahogyan mi látjuk, nem pedig azt, amit a népek hallani akarnak.

JD: Akkor mivel magyarázzátok a „Kalakari" sikerét? Jelenleg negyedik az EuroRádió tizes toplistáján.

K: Most megfogtál. Ha tudtuk volna, hogy ekkora siker lesz, háát, nem tudom. Talán valamit másképp csináltunk volna. Persze, nem igazán számít, mivel szerintem egy átlagembernek fogalma sem lesz róla, hogy ki a f**sz volt Kalakari.

JD: Visszatérve a politikai motivációtokhoz, hogyan vélekedsz a „Ginsu Lover" című számotokról?

K: Leegyszerűsítve azt mondanám, hogy a politika a hátterünk, de nem ez motiválja az egész életünket. Mégis, ha nagyon gondosan hallgatod, rá fogsz jönni, hogy ez is valamiféle politikai dal. A „Ginsu Lover" nem egy szexuális szeretőről, hanem egy Booster-banda tagjáról szól, aki túlzott lelkesedéssel használja a Rippereit. Az ilyen „Ginsu Lover"-féle fickók teszik éjjelente veszélyessé az utcákat.

JD: Mi lesz a *Gégemetszők* következő dobása? A Slashing Steel-t új irányzatnak kiáltották ki a zeneiparban. Mit tesztek ezzel kapcsolatban?

K: Jó kérdés. Amikor kizárólag új számokkal egy élő albumot dobtunk piacra, azt vártuk, hogy csak a legkeményebb rajongóink fogják megvenni, aztán annyi. Mostanra ez a szar több mint kétmillió példányban kelt el. Azt hiszem, a turné után fogjuk eldönteni, mi lesz a következő húzásunk.

– JD

DESTINY: MÉG MINDIG A CSÚCSON, MÉG MINDIG HARCBAN

„Fifty years gone by /Since we heard our nation's cry /Fifty years gone by /Since we all watched you die"

Ehhez hasonló dalszövegek emelték a *Destiny*-t napjaink legprovokatívabb bandái közé. Legújabb sikerük a „Song for John (Fifty Years)", nemcsak politikai retorikát sugároz, de azokra az időkre is emlékeztet, amikor Amerika még a régi volt.


Jessie Moore of Destiny

Debütáló albumuk óta („Walking the Skies„), a Destiny kitartóan ellátja közönségét elevenükbe találó dalokkal. A banda vezetője, Jessie Moore így magyarázza, „Nem mindig foglalkoztunk politikával. Az igazat megvallva, a pénzcsináláson kívül más nem is érdekelt tíz évvel ezelőttig. Csak híres akartam lenni, és megkapni mindent, ami ezzel együtt jár. Azóta sokat változott a világ. Úgy tűnik, ma már csak azt akarom, hogy az üzenetem eljusson az emberekhez."

A hírnév és a szerencse évekig elkerülte őket, ám a most befejezett *Cowboy Panzer* turnéval sikerült kitörniük. Ezen a turnén kezdte felfedezni a közönség a zenéjüket.

„Azt hiszem, a siker kulcsa az, hogy a *Cowboy Panzer* annyira nagy és politikai. Mi voltunk az előzenekaruk a turnén, és hirtelen rájöttem, hogy változtatnunk kell a zenénken. Vagy harminc számot írhattam a turné alatt, és néhányat történetesen beledolgoztunk a műsorunkba. „

Annak ellenére, hogy Jessie növekvő érdeklődést mutatott a politikai témák iránt, a banda továbbra is előadott más jellegű dalokat.

„Emlékszem, amikor először stúdióba mentünk a C.P. turné után. Megvoltak a dalok, amiket rögzíteni akartam, de a csapat egyből rástartolt arra az 'Input Out' című rágógumi nótára. Állatira dühös voltam. Képzelheted, ott álltam ezzel a rakás remek, éneklésre váró üzenettel, a többiek meg mind azt akarták, hogy felsült szerelmi kapcsolatokról énekeljek."

„Akkortájt fenyegettem meg őket, hogy kiszállok. Most visszagondolva, megértem, hogy a banda miért nem vett komolyan. Az első kilenc hónap alatt legalább hatszor fenyegetőztem azzal, hogy kiszállok. És egész idő alatt ezekkel értem el, amit akartam. Igazán szemét módon viselkedtem."

„Körülbelül öt hónapomba került meggyőzni őket, hogy komolyan gondolom. Akkorra teljesen készen állt a „My Baby Left Me For a Short Circuit". Könyörögtem a srácoknak, hogy kezdjük újra az egészet, azt az anyagot felhasználva, amit a turnén írtam, az 'Input Out'-félék helyett. Amikor mindennel elkészültünk, kábé tíz hónappal azután, hogy szemétbe dobtuk a „My Baby" anyagát, felvettük a „Dinner with Himmler„-t.

Ennek az albumnak jelentős figyelmet szenteltek a kritikák. A 2000-es évek új politikai feeling-jének tartották. A régóta keresett hírnév és szerencse ezúttal rámosolygott a Destinyre.

Második albumuk a *Cowboy Panzer* turné után még nagyobb hírnévhez juttatta a bandát. Akkorához, hogy már főzenekarként turnéztak. A Destiny dobosa, Timemaster így emlékszik azokra az időkre:

„Nagyot változott minden. Egyik nap még nagynevű bandáknak készítettük elő a terepet. Aztán egyszerre te leszel a nagymenő. Arra is emlékszem mekkorát változtak a rajongóink. Egyik nap átszenveded magad egy régi számon, és látod, hogy a rajongók a pofádba ásítanak, a következőn pedig megvadulnak érted.

„Emlékszem a koncertre, amit a *Cheyenne Mountain* turnén csináltunk, amikor egy menő-fazonú Krómer odajön hozzám és felajánlja, hogy szálljak be. Ilyesmi sosem történt velünk előzenekarként."

A *Cheyenne Mountain* megjelenése után a bandát hideg zuhanyként érte, hogy az albumot egy időre betiltották néhány tengerentúli országban.

„Emlékszem rá", mondja Timemaster. „Jessie totál maga alatt volt. Szegény csaj annyira belezuhant a politikás hangulatába, hogy depressziós lett, amiért nem hallhatja üzenetét az egész világ. De nem az európaiak miatt kellett aggódnunk. Idehaza az Egyesült Államokban is akadt néhány cég – inkább nem nevezném meg őket –, akik a fejünket akarták látni a világhírekben.

„Többször előfordult a turnén, hogy színpadrendező gárdánknak és a roadie-knak, akik között akadt néhány profi birkózó is a '90-es évekből, ki kellett dobniuk egy-két fazont, akik gratuláción kívül valami mást is akartak tőlünk."

A bandának még mindig problémái vannak a rajongókkal. Az utolsó turnéjukon két rajongót is letartóztattak, mert megpróbáltak betörni a zenekar turnébuszába. Többször előfordult, hogy fiatal lányok jelentették fel szexuális zaklatásért a banda tagjait.

„Ja, ismerem ezeket a szarságokat. Igazán csak az érdekel az egészből, hogy minden igazi rajongónk tudja, hogy a két letartóztatott pózer elvonókúrán esett át, és helyet keres magának. Azokról a „nemi erőszak" kísérletekről pedig csak annyit, hogy a cégesek megtesznek minden tőlük telhetőt, hogy eltávolítsanak minket a reflektorfényből. A rajongóink tudják, hogy mindannyiunknak állandó kapcsolata van."

Destiny. Az igazságért küzdő zenekar. Olyan cégek ellen viaskodnak, akik nem akarják hallani az igazságot. Csak reménykedhetünk, hogy győznek.

NOMÁDOK: KÉT PILLANTÁS AZ ORSZÁGUTAKRA

ÍRTA JAMES NERDWELL

A McCain család: Száműzött Farmerek

Bud és Martha McCain mindent megtettek, hogy megtartsák a földjüket, de az Agrokorporációk elhatározták, hogy eltapossák őket. Még a helyi bank felvásárlása után is, amikor jelzáloggal terhelhették meg az ingatlanukat, McCain-ék eltökélték, hogy nem hagyják veszni azt, ami generációk óta a családjuké. Aztán „balszerencsés" események sorozata érte őket – a legidősebb fiuk elhunyt egy „autóbalesetben", lányukat pedig kábítószerfüggővé tették a korporációk drogbárói.

És jött a járvány. Tizenkét óra leforgása alatt az összes tehén és baromfi elpusztult; a gabona elsorvadt. McCain-ék végül kénytelenek voltak elhagyni földjüket, de megfogadták, hogy egy napon visszaszerzik, ami jogosan az övék. Álom, melyben sok sorstársukkal osztoznak.

Évek múltával McCain-ék új családot alapítottak, otthontalanokból és nincstelenekből. Gyalog, motorbiciklikben, lakókocsikban jöttek. Bud McCain vezetése alatt egy vándorló közösség alakult ki, a Corn Belt-i származásukra utaló *Huskers* néven. Amerika országútjain kóborolnak, ott keresnek munkát, ahol találnak, ott ütnek tábort, ahol éppen tehetik, és továbbállnak, amikor a helyiek már nem tűrik meg őket. A Huskerseknek egyetlen közös céljuk van – egy napon visszafoglalni a földjeiket.

Terroristáknak bélyegzik őket, mert vakmerő támadásokat intéztek az ipari létesítmények ellen, melyek földönfutóvá tették őket. McCain-ék úgy gondolnak magukra, mint békés emberekből lett szabadságharcosokra. A Huskersek sosem felejtenek. Akik támogatják őket, azoknak örök szövetségesei, ám akik feldühítik őket, veszélyes ellenségre tesznek szert. Sikerül valaha McCain-éknek visszaszerezniük szüleik ellopott földjét? Idővel megtudjuk. De minden újabb aljassággal, amelyet az Agrokorporációk elkövetnek, számuk egyre növekszik.

Crazy Quilts: A Zsoldosok Testvérisége

A Közép-Amerikai Háborúk keményen elbántak a katonákkal, akik megvívták őket. Ám a hazatérés még keményebbnek bizonyult. A sivár városok alkalmatlanná váltak a családalapításra, otthonok, egész települések tűntek el a térképről, s estek áldozatul a fejlődésnek.

Ezek a fiatal katonák egy olyan Amerikába tértek vissza, ahol semmi sem szent, és pénzért minden kapható. Sokan érezték magukat a múlt nem szívesen látott relikviáinak. Kilátástalan helyzetükben a nincstelen harcos nők és férfiak közül sokan az egyetlen támogatási lehetőséghez fordultak: egymáshoz. Az egyetlen, amihez értettek, a katonáskodás volt.

Az ország minden tájáról összeverbuválódott Crazy Quilts egyike ezeknek a csoportoknak. A Nomád kultúra egyfajta vadhajtásai, a zsoldosok testvérisége. Színes rongydarabokból varrt, durva álcázóruhájukról nevezték el magukat, és egyetlen megmaradt képességüket bocsátják áruba ebben a lepusztult világban: hűségüket és harci tudásukat.

A Crazy Quilts egyénenként vagy akár kisebb csapatokban is felbérelhető. Sokan testőrökként dolgoznak, mások szabadúszó zsoldosokként cégekhez szegődnek el, végrehajtóknak vagy bérgyilkosoknak. A Crazy Quilts mindennél többre tartja a hűséget. Biztos lehetsz benne, hogy sosem fordulnak a megbízóik ellen, sosem hagyják megvesztegetni magukat, sosem hátrálnak meg, és sosem hagyják cserben egy bajtársukat.

A Crazy Quilts-ek a professzionalizmus utolsó bástyájának tartják magukat egy amúgy kaotikus társadalomban. Nem tűrik a megalkuvást, ez teszi őket erős és elismert szervezetté a Cyberpunk világban.

NIGHT CITY TODAY

2020, December 17.
CCVI. Évfolyam, 46. szám

RIPORT

Walter Pickering Night City utcáiról jelenti

Utcai interjú a Vérborotvákkal

Írodott Night City-ben – A City sosem sötét igazán, azoknak legalábbis nem, akik élnek és meghalnak benne. Rendíthetetlen acél- és üveg neonrengeteg. Az éjszaka Night City-ben forrón és elevenen lüktet, érzed, ahogy átjárja a belőtt drogosok szétrongyolódott ereit, mikor a 'Lace és a Löket felpörgeti őket. Látod a sápadt képű, véraláfutásos tekintetű pózerek arcában, akik épphogy kikerültek a kés alól. De nem számít, hogy mitől indulsz be, úgysem egyedül csinálod. Alkalmazkodsz a városhoz, vagy elpusztulsz. Az emberek szétfröccsent vércseppekként ezernyi különböző dalra mozdulnak.

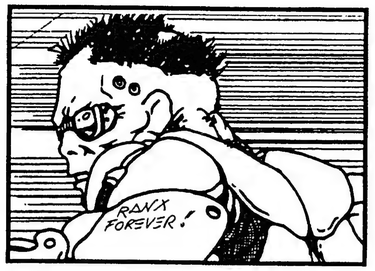
Elég, ha egyszer hallod a Vérborotvák dalát, és sosem felejted el. Sosem fogom megtudni, hogy az afféle Boosterek, mint a Borotvák, miért hagyták, hogy velük tartsak egy éjszakán át; talán Hack Man-t, a főnöküket sikerült jó hangulatában elkapnom. Éppen bulizni készültek: Hack Man öccse ma este megkapja a karmait.

Csak egy rövid összefoglaló nektek, külvárosiaknak – talán még sosem hallottatok ezekről a booster-fiúkról. Itt, a City-ben olyan gyakoriak, mint szemét a járdán. A Borotvákhoz hasonló bandák az utcai divat egy halálos formájává olvasztották össze a cybercuccot és az erőszakot, amely becslések szerint a városunkban hetente negyven polgár életét követeli.

Folytatás a 229. oldalon

BOOSTERBANDÁK: Egyetlen utca sincs tőlük biztonságban

Különleges Riport



Írta Mikuru Ponsumisu

Tűz emészti el utcáinkat, lakóhelyeink környékét. Az olcsó dizájner kábítószerekkel, olcsó cybercuccokkal és a még olcsóbb automata fegyverekkel felkorbácsolt gengszterizmus lángja ismét pusztulással fenyegeti Night City-t.

Az elmúlt két hét során a szórványos utcai lövöldözések ötven százalékkal emelkedtek; tegnap két ártatlan járókelőt terítettek le a golyózáporban, a FoodMart bevásárlóközpont sarkánál. Bűnük: átsétáltak a *Crazy Chicken* területén, amikor azok egy másik bandával egyeztek.

Bandák. A szomszédaid. A gyermekeid. Meg kell ismerned ezeket a fickókat, hogy felkészülj rájuk. Mert Night City-ben egyetlen utca sincs biztonságban tőlük:

Bradi Bunch: A *Bunch* nagy családra emlékeztető banda, amely az otthonról megszökött gyermekeket veszi védőszárnyai alá. Néhány idősebb „felnőtt" vezeti a bandát és őrzi a területet, amíg a fiatalabb tagok lopnak és üzletelnek a család támogatására. Ezek a nagy családok erősen territoriálisak, és foggal-körömmel védelmezik tagjaikat.

Vörös Króm Légió: A Légió *bőrfejűekből* álló banda; fiatalemberek egyesülnek egy adott csoport gyűlöletére. Egyenruhák, zászlók és militarista szlogenek jellemzik őket. A Vörös Krómerek mindenkit megtámadnak, aki szerintük nem „oké" (értsd: nem olyan, mint ők).

Acél Mészárosok: Tipikus *Kromatik Metál* banda. A krómer bandák szeretik tevékenységüket kedvenc rock bandáikra koncentrálni, úgy értelmezve dalszövegeiket, mintha parancsokat kapnának a hőseiktől. A kromatik rock bandák értelmetlen, válogatás nélküli erőszakot alkalmaznak kifejezőeszközként.

A Gilligan-ek: A *Gilligan*-ek tipikus önvédelmi banda; harcias homokosok, akik megelégelték az állandó támadásokat az olyan csoportosulásoktól, mint például a *Vörös Króm Légió*. Viszonylag békések, amíg távol tartod magad a területeiktől (a Marina kerület), és nem piszkálod őket.

A Kennedy-k: A Kennedy-k tipikus *pózerbanda*. A pózerek egyformán néznek ki, (egyik Kennedy megszólalásig hasonlít a másikra), hogy védjék magukat, felismerjék egymást, és kellő hatást érjenek el (húsz JFK elég félelmetes látvány). Az ilyen bandák azon fáradoznak, hogy hőseiket bizarr értelmezésben újjáteremtsék; például a *Hyannisport-i Kennedy Víkendeken*, ahol mind a négyszáz tag összegyűlik a pusztítás egyhetes orgiájára.

A Fém Harcosai: A *Fém Harcosai* meglehetősen *harcias banda*, tevékenységüket egyfajta „harcosok törvénye" szerint bonyolítják. A körülményes harci rituálék, a rangsor, és a túldekorált páncélok mind a misztika részét képezik. A harci bandák veszélyesek, mert ha egyszer hadat üzennek valakinek, sosem adják fel.

Piranák: A Piranák tipikus bulizó banda. Mulatoznak, Smash-t vedelnek, kábítószereket szednek (és üzletelnek velük), fosztogatnak – mindez „jöhet-minden-ami-jólesik" életstílusuk részét képezi. Ezeknek a fickóknak a Bulizás mindennél fontosabb.

Inkvizítorok: Az Inkvizítorok a *kultista* bandák közé tartoznak; hasonlóak a gyűlöletcentrikus bandákhoz, csak esetükben egy vallási elv az összetartó erő. Az *Ikvizítorok* a cyberware-t istenkáromló dolognak tartják, és attól sem riadnak vissza, hogy ott helyben kitépjék a testedből. Szerintük ezzel „megmentik" a lelkedet.

Folytatás a 228. oldalról

Az átlagos booster erkölcsöktől mentes, egyszerű technofil. A Hardware és a Wetware a Booster étele és itala, és bármire képesek, hogy megszerezzék. Gyújtogatás, rablás, fosztogatás, gyilkosságok. Csak pénz legyen a dologban, ami elegendő egy újabb kis cuccra a zugklinikán. A Boostert ez vonzza, mint a tükörszemüveg krómja a fényt. Azt mondják, egyre könnyebben megy. Ahogy egyre több és több hardware-t oltanak beléd, aljzatot fúrnak és chipet installálnak a koponyádba, a Booster egyre mélyebbre süllyed a gépek által gerjesztett pszichotikus káoszba. A legjobbakból bandavezérek lesznek, a legrosszabbakból cyberpszichózisban tobzódó gyilkológépek; mindig készen rá, hogy hazavágják magukat, és mindenkit, aki a közelükben van.

A legrosszabb az egészben, hogy a Boosterek csapatosan portyáznak.

Talán az egyik karomat, amit Limában vesztettem el, találta szimpatikusnak a Borotvák főnöke. Régi katonai modell volt – a tompa fényű acél és fröccsöntött plasztik illett közéjük. Egy régi raktárépületbe fészkelték be magukat, távol a város nyüzsgésétől. Kettesével, hármasával szállingóztak be, fülsüketítő kőkemény utcai rockot ordítoztak és üvöltöztek. Néhányan olajos rongyokat kaptak fel, és tisztítani kezdték a karmaikat egyké balhézni próbáló pózer friss vérétől. Hack Man plasztikból emelt trónusán ült, fegyveracél-szürke szemein keresztül bámulta búvóhelyük graffiti-vel borított falait. Így belőve nem volt olyan hangulatban, hogy válaszoljon a kérdéseimre. Csak amikor a testvére betántorgott, akkor rebbent meg valami a kőből metszett vonások mögött. Fémkarjait összefonta páncélozott mellkasa előtt, és előkattintotta a karmait. Ez volt a jel.

Minden oldalról rárontottak Hack Man testvérére, állati sikolyok röppentek fel torkukból, ahogy a karmok előcsattantak az ujjakból. Acél- és hús szörnyetegek, kábítószerektől, zenétől, hardware-től és egymástól felpörögve. A kölyök elvicsorodott, ahogy az első páros előrelendült és elevenbe talált, egy sebész precizitásával fakasztva véres köny-nyeket a húsából. Nem állt ellen, nem próbált menekülni, nem ordított. Nemsokára karját, lábát, csupasz mellkasát keskeny, tépett sebek borították. Rogyadozó térdekkel a padlóra hanyatlott. A borzalmas látványtól megigézetten bámultam, ahogy a falka rávetette magát a zsákmányra, rugdosta és tépte. Perceken belül vége volt. A megtört kölyköt idősebb testvére, a vezérük elé vonszolták, a lába elé hajították.

„Kelj fel", mordult rá Hack Man.

A kölyök térdre küzdötte magát, tekintete a semmibe révedt. „Fáj," motyogta feldagadt ajkain keresztül.

A rúgástól elterült a búvóhely padlóján. „Az élet tele van fájdalommal," szólt Hack Man testvérei gúnyos kiáltásai közepette. „Te egy fájdalommal teli világba születtél. Ha nem bírod, takarodj innét. Menj ki a csatornába. Ott ess össze, és dögölj meg. Mi élvezzük a fájdalmat. Mi magunk vagyunk a fájdalom. Megvédjük magunkat. Nézz körül. Mi vagyunk a város. Használd a karmaidat, hogy fájdalmat okozz. Állj be közénk, és többé nem érinthet a fájdalom. Mi magunk leszünk a fájdalom." Felemelkedik a székéből. „Készen állsz, hogy magad legyél a fájdalom?"

A kölyök nagy nehezen feltápászkodik, vére vörösre festi a padlót. A legközelebbi Borotvához fordul, és bőrkesztyűs öklével az arcába sújt. A Boosterek helyeslően felordítanak. A válasz: igen.

Kimeresztett karmokkal rontanak ki az épületből. Vállukon cipelik a kölyköt. A városon keresztül jutnak el a már várakozó zugdokihoz, levágnak és felégetnek mindent, ami az útjukba akad. A zsaruk gondosan tartják a távolságot; a túlóra-prémiumért nem éri meg beleszólni a Vérborotvák beavatási szertartásába.

A kórházak tizenhárom halálesetet jelentenek az aznap éjszakai vereng-zésből, mind csak azért, hogy egy tizenötéves kölyök megkaphassa a karmait, és csatlakozhasson a testvéreihez. Mielőtt elhagytam a búvóhelyüket, Hack Man (Smash-sel hűtve le magát) megkérdezte tőlem, hogy mit gondolok a családjáról. Kiszedtem a kazettát a karomból, és a táskámba raktam. A Hálózaton olvashat majd róla, akárcsak ti.

– Walter Pickering, News 54

Arasaka Biztonsági Vállalat
Kérem a Jelszót: *********
Hozzáférés Engedélyezve
Kívánt Fájl?: Szimbiotikusok
Kérem Várjon
.....
Szimbiotikusok
Szimbiotikusok a neve annak a fájlnak, ahol az „Iron Sights" booster-bandával kapcsolatos észrevételek elhelyezhetők. A bandát az Arasaka Biztonsági Szolgálat pénzeli és tartja ellenőrzés alatt. Felosztása a következő:
Banda tagjainak száma: 43 fő
Cyberware: Változó
Hely: Night City

A következő jelentést Rachael Tyroll állította össze.
.....
Megbízatásomnak eleget téve a megbeszélt találkozóhelyen felvettem a kapcsolatot a fent említett booster-bandával. Érkezésüket követően átvizsgáltak, fegyverek és más észlelhető kibernetikák után kutatva. Amikor megbizonyosodtak róla, hogy valóban az Arasaka képviselője vagyok, kihívták a vezetőjüket egy közeli bárból, ahonnan valószínűleg végig figyelte a kapcsolatfelvételt. Nő volt.

A vezetőjük – egyébként Brandywine-nak nevezi magát – első szavai jelezték, hogy a banda nem lelkesedik azért, hogy az Arasaka eszközeként szolgáljon, de a pénz feledteti velük ellenérzéseiket. Aztán rákérdezett, miért volt szükség ilyen találkozóra. Tájékoztattam,

folytatás a következő oldalon

hogy az Arasaka óhaja szerint egy hétre csatlakoznom kell a bandához, hogy teljes képet kaphassak aktivitásukról. Ekkor hátulról megragadtak, és valaki megfenyegetett a kezéből kimeredő éles pengékkel. Az efféle illegális fegyvereket az Utcán „Rippereknek" nevezik, és kinézetükről ítélve a nevüknek megfelelően bánnak az emberi hússal és csontokkal.

A banda kezdeti ellenségeskedése nyomban megszűnt, amikor határozottan tájékoztattam őket, hogy akár a halálom, akár a visszautasításuk, az Arasaka támogatásának azonnali megszűnését eredményezné. Az a benyomásom, hogy a banda tagjai gyűlölik emberi mivoltukat, akárcsak más emberekét. Ezt tovább erősítette azon megfigyelésem, mely szerint a banda tagjai közül azok örvendnek a legnagyobb megbecsülésnek, akik a legtöbb fémet ültették a testükbe. Értékelésem szerint a banda tagjait egyszerűen pénzforrásuk szabályozásával irányíthatja szervezetük, mivel ebből vásárolnak új kibernetikákat.

A hét, amelyet a bandával töltöttem el, még egy lehetséges elmélettel szolgált: a banda nem-csak az embereket gyűlöli (ami önmagában is megkérdőjelezi létezésük értelmét), de a puszta élvezet kedvéért képesek mások bántalmazására, megcsonkítására vagy meggyilkolására. Ezen két faktor vezetett a következtetéshez, mely szerint az „Iron Sights" tagjai kivétel nélkül cyberpszichózisban szenvednek, és kapcsolataink megszűntetése talán a legjobb megoldás lenne mindkét fél számára.

– Rachael Tyroll 9/1/20

TOMBOLÓ ERŐSZAK NIGHT CITY UTCÁIN

Írta Bes Isis

A kora hajnali órákban tizenhét fiatal vesztette életét egy újabb booster-banda összecsapás során. Utcai hírforrások jelentették, hogy az Iron Sights banda tagjainak egy csoportja gyülekezett a Rainbow Nights nevezetű bár előtt, amikor a vörös csuhás Inkvizítorokkal kerültek szembe. Rövid szóváltást követően harc kezdődött, és amikor véget ért, heten hevertek holtan az Inkvizítorok és tízen az Iron Sights tagjai közül.



Amikor végre nagy nehézségek árán sikerült elérnem az Inkvizítorok vezetőjét aki arra kért, hogy a nevét tartsam titokban, volt némi hozzáfűznivalója a mai és más velük kapcsolatos incidensekhez.

„Mikoron éjfélt üt az óra, és az aszfalton neszező lábak zaja félelemmel tölti el szívedet, az Inkvizítorok ott lesznek, hogy ítélkezzenek feletted. A ma esti példás támadás a magukat Iron Sights-oknak nevező eretnekek ellen csak a kezdete az eljövendő új rendnek. Olyan új rendnek, amelynek az Inkvizítorok fognak az élére állni.

„Nem azért szólok a néphez, hogy a fenyegető végzetről, hanem hogy az ítélkezésről prédikáljak. Az emberek javarészének nincs félnivalója tőlünk, de járnak köztünk olyanok is, akiknek el kellene gondolkodniuk bűneikről, és azon, hogyan fognak hamarosan megbűnhődni érte.

„Hogy nyomatékosítsam a kijelentésemet, rá kell hogy mutassak az Iron Sights eretnek tagjaira. Rájuk, akárcsak azokra, akik természetellenes gépezeteket oltottak az Isten által adatott húsba, az utolsó szálig lesújt az Inkvizítorok haragja. És ha nem voltam eléggé érthető, hadd ismételjem el még egyszer: ha nem fertőzted fémmel a testedet, biztonságban vagy. Ha önszántadból vetetted magad alá ily istenkáromló egyesülésnek, óvakodj tőlünk. Mert az Inkvizítorok eljönnek, és ítélkeznek feletted."

Noha nem fedte fel kilétét, egyesek úgy vélekednek, hogy az Inkvizítorok vezetője régebben valami elfeledett, vallásos szektával állhatott kapcsolatban, amely megindokolhatja ezt a napjaink társadalmában kissé szokatlan nézőpontot. Akár így van, akár nem, az Inkvizítorok vezetője figyelmeztette Night City lakosságát.

Végezetül megemlíteném, hogy Night City rendőrfőnöke vonakodott az Inkvizítorok elleni terveiről nyilatkozni, akárcsak más bandákról, melyek a város polgárait fenyegetik. Mindössze annyit tudtunk kiszedni belőle, „nem nyilatkozom".

Ismerősen hangzik?

Elsőkézből

Egy éjszaka a TRAUMA TEAM-mel

Rich „Meatball" Cramer M.D., A Lifeline Trauma Inc. diszpécsere, 23-as számú Night City kirendeltség

Jármű: P&W módosított AV-4E, 7-es veszélyességi fokozatú feladatokra

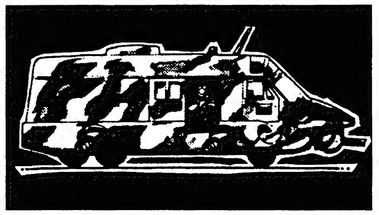
Legénység (5): 2 Medikus, 2 Szóló, 1 Pilóta/Tüzér

6:30: Korai riasztás. Raktárnegyed. A páciens booster-támadás áldozata. Felnyitott mellkas. Sérült máj, hasnyálmirigy. Összeesett tüdő. Vér PH-ja néggyel a normális felett. Páciens a klinikai halál állapotába kerül. Újraélesztés sikertelen. A költségek fedezésére eltávolítottunk egy K-100-as harci opciókkal rendelkező cyberkart. Az értékesítésből származó összeg felét a társaság karácsonyi pénzalapjában javasoljuk elhelyezni.

9:47: Kártyajelzés a Hari Kiri Szusi éteremből. A helyszínen üzletember egy polipdarabtól fuldoklik. Gondosan kivitelezett hátbavágás és az idegen tárgy eltávolítása. Költségek felolvasása a páciensnek. Páciens ellenséges magatartást tanúsít, és perrel fenyegetőzik. További pótdíjak felrovása. Páciens lőfegyvert ránt, a csapat Szólója önvédelemből tüzel. Páciens sikeresen újraélesztve és az Orvosi Központba beszállítva. A számlák kiegyenlítése után az előfizetési szerződés megszüntetését javasoljuk.

11:23: Sérült Szóló a Raven Microcyb Inc. területén. A vállalat biztonsági szervei ellenséges magatartást tanúsítanak, és nem engedélyezik a páciens mentését a 2009-es ipari kémkedéssel kapcsolatos törvényre hivatkozva. A csapatunkban senki sem hallott erről a törvényről, ezért a szokásos procedúrának megfelelően tovább folytattuk a mentést. Kapcsolatfelvételt javasolunk a Raven Inc. jogászaival annak a hat biztonsági embernek a halálával kapcsolatban, akik akadályozták az AV-4-es távozását. Páciens újraélesztve, extra lőszer és jogi költségek felróva.

14:15: Tűzpárbaj a belvárosban. Két kártyajelzés. Érkezéskor egy R.E.O. Meatwagon Inc. csapatot észleltünk, akik kártyával rendelkező pácienseinket rakták be járművükbe. A „hullasétáltatással" kapcsolatos társasági politikát követve hangosbeszélőn figyelmeztettük őket. A R.E.O. csapat kézifegyverekből tüzet nyit. R.N. Chestly Whitestone magához ragadta a kezdeményezést, és napalmkannisztereket oldott ki. Az ezt követő robbanás a két páciens és a R.E.O. csapat életébe került. Whitestone nővér gyors helyzetfelismerő képessége azonban megmentette a társaság és a csapat jó hírét. Javasoljuk, hogy a R.E.O. Meatwagonnak számlázzuk ki a páciensek és az elhasznált muníció költségeit.



15:55: Kártyajelzés a Grand Illusion Táncklubból. A páciens Kerry Eurodyne, Rocker. Jó egészségnek örvendett, de fiatal nőnemű rajongók ostromolták. Tömegoszlatás könnygázzal. A hálás Mr. Eurodyne kiegyenlítette a mentés költségeit, új ruhát vásárolt stúdiója költségére, és jókora borravalót adott nekünk. Mivel a tinilányok szemlátomást élvezték a jókora káoszt, kétlem, hogy a társaságnak aggódnia kellene a haragos szülők feljelentései miatt.

16:30: A csapat tagjait támadás érte egy bárban a riasztások közötti pihenő ideje alatt; egy smasszerpuskával felfegyverkezett Booster rablási kísérletet tett. A bűnözőt a csapat biztonsági főnöke, Jazz Tobias tette ártalmatlanná. A bűnöző életét vesztette kézifegyverekből leadott lövésektől, és cybernet Lifeline riasztást adott le. Újraélesztés sikertelen. A páciensen talált cyberware mennyiségéből ítélve valószínűsíthető, hogy a nőnemű személy a cyberpszichózis korai tüneteitől szenvedett.

17:40: Telefonhívás Night City, Elks Lodge mögötti sikátorából. A páciens az azonosítás szerint Samantha Horn, DMS videoszínésznő. 'Dorph és Smash keverékének túladagolására utaló tünetek. Páciens ellátva. Diszpécser utasításait követve a pácienst visszaszállítjottuk a DMS Studióba. A csapatot a DMS leszállóhely megközelítési vektorán három R.E.O. Meatwagon jelzésű AV-4-es támadása érte. Elkerülő manőverek. Főstabilizátorok kilyukadnak a tűzváltás során. DMS légelhárítás 300 méterről tüzet nyit, szétugrasztja a R.E.O. járműveket, egyikük az üzleti negyedben zuhant le a menekülés során. A páciens leszállítva, miután kiegyenlítette a veszélyességi pótlékot, és megígérte, hogy egy éjszakát a vezető sebészünknek szentel. Saját felelősségünkre minden Lifeline csapatot I. Fokozatú riadókészültségre utasítottunk, javasolva, hogy részesítsenek minden R.E.O. alkalmazottat és járművet „különleges bánásmódban". További részletek az incidenssel és a jármű károsodásával kapcsolatos kiegészítő jelentésben.

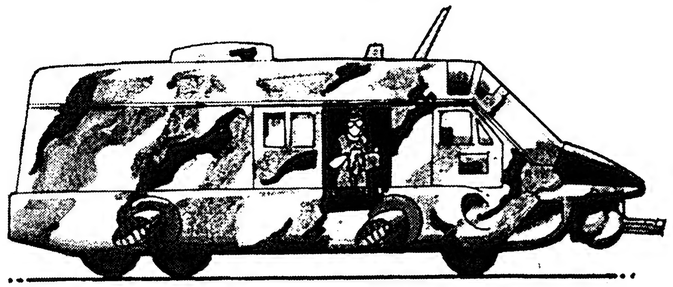
19:00: Befejeztük a műszakot, és visszatértünk a gépparkba. Túlóra és veszélyességi pótlék bejegyeztetve a diszpécserrel. A csapat két nap fizetett szabadságot kap, amíg a jármű javítási munkálatai folynak. Nehézfegyverek vételezése a Lifeline fegyverraktárából. Kapcsolatfelvétel Fixerekkel, hogy tárgyaljanak a R.E.O. személyzettel. A csapat együtt marad, amíg a kedélyek elcsitulnak. Vészhelyzetben elérhetőek vagyunk az „Időben leléceltünk" üzenőkódon, a Hálózaton keresztül..... Jelentés Vége..... Jelentés Vége.....

FAXLAPOK

A 21. SZÁZADBAN SOKFÉLEKÉPPEN KAPHATOD MEG A HÍREKET. A LEGEGYSZERŰBBEN EGY FAXLAPRÓL - EGYFAJTA ELEKTRONIKUS NAPILAPBÓL, MELY KÖZVETLENÜL CSATLAKOZIK A VILÁG MÉDIACÉGEINEK ADATBÁZISAIHOZ.

NÉHA A FAXLAP PUSZTÁN INFORMÁCIÓ; OLCSÓ IZGALOM A TÖMEGEKNEK. NÉHA VISZONT ÚGY ÓLÁLKODIK SORAI KÖZÖTT A MÉLYEBB MONDANIVALÓ, MINT CÁPA A FELSZÍN ALATT: EGY ADATTÖREDÉK, AMELY ÚJ KALANDHOZ VEZET, MINDJÁRT A LAP TÚLSÓ OLDALÁN.

ÍME, TÍZ VÍZIÓ A JÖVŐBŐL.



FAXLAPOK

ÍRTA: MIKE BLUM
MŰVÉSZETI SZERKESZTŐ: JANET PIERCY & TED TALSORIAN
ADATBÁZIS: WORLD NETWORK NEWS & NETWORK 54

SCREAMSHEETS TM 1990 R. TALSORIAN GAMES, INC.
© 1990 R. TALSORIAN GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

NIGHT CITY TODAY

2020, Szeptember 29.
CCVI. Évfolyam, 28. szám

MIDWEST ROAD CONDITIONS TODAY

SZPONZORÁLJA A PETROCHEM

„Petrokemikáliák nélkül életünk megbénulna...”
[idézet]

...A 40-es utat kelet felé hídjavítási munkálatok miatt lezárták Arkansas államban, Fort Smith közelében... A 35-ös úton Kansasban, Lyon megye körzetében dél felé tartó nomádkonvoj lassítja a közlekedést... Oklahomában, Enid közelében a 81-es autópályát toxikus hulladékszivárgás következtében lezárták, megnyitása a nap folyamán nem várható... Egy óra késésre kell számítani kelet felé a 44-es úton, Tulsa közelében, javítási munkálatok miatt... Lassú haladás várható Henryettától délre, az Indián Nemzeti Parkon keresztül egy kigyulladt abroncslerakat füstje miatt... Súlyos áradásokat jelentettek néhány államból a Mississippi mentén... Savas esőt jelentettek Omaha körzetében... Fort Worth-nél orvlövész tartja rettegésben az autópályát, a közlekedés megbénult... Mutáns törpeharcsák vándorlását jelentették a Shreveport-tól keletre eső utakon...

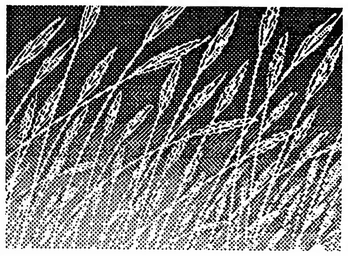
A PETROCHEM REAGÁL A BIOTECHNIKA BEJELENTÉSÉRE

Dallas, TX – A Petrochem Vállalat meg nem nevezett szóvivője drámai kijelentést tett riporterek és szakemberek előtt a Biotechnika új PGE enzimjével kapcsolatban. „Véleményünk szerint 6 hónap nem elegendő az ilyen típusú termékek megfelelő teszteléséhez. Óriási a biohazárd veszélye, különösen azt figyelembe véve, hogy a szovjetek termelik a világ gabona- és kukoricatermésének 10%-át. Ha bármilyen váratlan mellékhatás hátrányosan befolyásolná vagy elpusztítaná mezőgazdasági termékeiket, súlyos éhínségre számíthatunk.”

A BIOTECHNIKA BEMUTATJA TÖKÉLETESÍTETT NÖVÉNYNÖVESZTŐ ENZIMJÉT

La Jolla, CA – Sajtótájékoztatójuk alkalmával a Biotechnika képviselői ma bemutatták az új Növénynövesztő Enzimet (PGE), amely a gabonafélék terméshozamának 10%-os növekedését ígéri. Az enzimet a Biotechnika helyi kutatótelepén fejlesztették ki, és nemsokára alávetik az USDA szokásos tesztjeinek. A PGE-t a Biotechnika a jövő évtől szándékozik forgalomba hozni.

Szakemberek véleménye szerint a Biotechnika részvényeinek látványos erősödése várható; a mezőgazdasági óriás, a Petrochem részvényei viszont előreláthatólag esni fognak (lásd C-30. oldal)

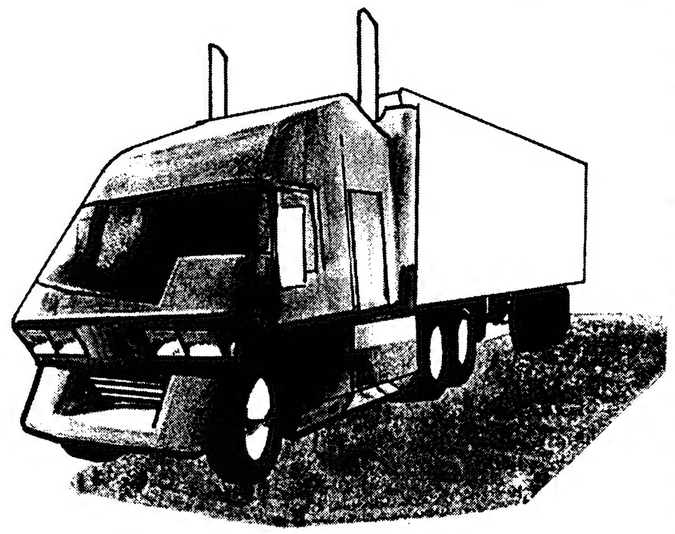


PIACTÜKÖR:

***Night City Today* a legjobb termékek vizsgálatában.**

Ma: A Yakurichi-Ural BR 70 nehéz szállítójármű

Extrák: Cyber-interface, NAVSTAR navigációs rendszer, Műholdas tájoló, Radar, CB Rádió, Kétszemélyes alvókabin, Meghajtás: 5800 lóerős Rolls Royce CB40V, 170 km/h országúton, 200 km/h turbófeltöltővel.



Sztori 1:

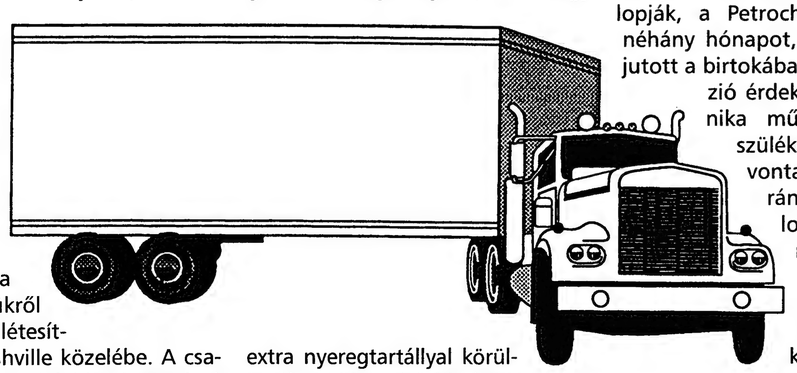
Országúti Hajsza

Információ a Játékosoknak

Amikor a játékosok valahol a Nyugati Parton töltik idejüket, felkeresi őket a Biotechnika, és munkát ajánl: egy PGE-vel és tesztfelszerelésekkel megrakott teherjárművet kell elkísérniük La Jolla-i településről egy USDA létesítményre, Nashville közelébe. A csapatnak 1900 mérföldet (3040 km) kell megtennie 36 óra alatt. A Biotechnika nem titkolja, hogy a Petrochem esetleg megpróbálja rátenni a kezét a PGE-re. A középnyugati államokban a Petrochem hatalmas területeket birtokol, és ezeken a területeken az óriáscég többnyire azt tesz, amit akar.

A szállítójármű egy Yakurichi-Ural BR70-es. A következő kiépítésben bocsátják a csapat rendelkezésére: cyber interface, navigációs rendszer, CB rádió, radarszenzor, 2 darab zéró/zéró katapult ülés, automatikus tűzoltóberendezés, aktív felfüggesztés útfelszín letapogatóval, ütközésgátló/vészjelző radar, klíma, sztereo-rendszer, alvókabin, csörlődob, 70 SFÉ-s üvegszálas kevlar karosszéria és 30 SFÉ-s polikarbon ablakok. Erőforrása egy turbófeltöltős, 64 literes Rolls-Royce CB40v, V-12-es változtatható geometriájú szabadhengeres motor, amely 4 darab módosított Teledyne CAE J402 turbósugárhajtómű gázgenerátorául szolgál. Ezek nitro-dúsított, magas oktánszámú gázolaj, meta-alkohol, éter és aceton keverékével működnek. Teljesítményfokozó oxidálószerként egy tartálynyi, 25 percre elegendő salétromsav áll rendelkezésre. Max. teljesítmény 5800 lóerő (turbó nélkül); normál üzemanyagkapacitás 1200 liter.

Végsebessége országúton 170 km/h (200 turbóval), földúton 65 km/h (80 turbóval). Hossza 8 m, szélessége 3 m, magassága 3,1 m. Négy



extra nyeregtartállyal körülbelül 2100 mérföld (3360 km) megtételére képes. Mindennel együtt – ha netalán venni akarsz egyet – körülbelül 120 000 eb-be kerül. A tréler Freyhilf járműpáncélzattal (SFÉ 90), riasztóval, légkondicionálással és két pótkerékkel (a vontatóra is passzolnak) van felszerelve. A vontatón különféle javítószerszámok is találhatók, az alvókabin tetején pedig vészkijárat.

A csapat rendelkezésére bocsátanak továbbá két jelzés nélküli Toyo-Chevrolet szedánt, kíséretnek és felderítésre. Mindkét járgány CB-vel van felszerelve, és egy „rendőrségi elfogójármű" képességeivel rendelkeznek (kezeld úgy, mintha egyszerű sportkocsik lennének). Egyik sem páncélozott.

A szállítmány 20 darab, növénynövesztő enzimet tároló műanyag hordóból, 280 zsák magas természhozamú műtrágyából és 2 konténer teszt-felszerelésből áll.

A csapat tagjai fejenként 1000 eb-t kapnak, ha a rakományt sértetlenül leszállítják.

Jegyzetek a Játékvezetőnek:

A Biotechnika csaléteknek használja a játékosokat. A kamionban szállított PGE valójában egy korábbi, mellékvágányra futott kísérlet eredménye. A Biotechnika azt reméli, hogy a Petrochem 1) figyelmét elterelheti az igazi szállítmányról, és 2) ha a hamis PGE-t ellopják, a Petrochem elveszteget néhány hónapot, amíg rájön, mi jutott a birtokába. A sikeres diverzió érdekében a Biotechnika műholdas jelzőkészüléket helyezett el a vontatón, és az út során egy-két alkalommal kiszivárogtatja a kamion tartózkodási helyét (a cégtől független konzolcowboyokon és forrásokon keresztül). A jelentéktelennek tűnő, cigarettásdoboz méretű jelzőkészüléket a műszerfal alá erősítették. Ennek köszönhetően a karaktereket várhatóan többször támadás éri: autók, helikopterek, úttorlaszok, cégkatonák stb.

Ha a Yakurichi-Ural vontató páncélozott üzemanyagtartályai kilyukadnak, a tartályok üzemanyag-tartalma magától belobbanhat. Öt 300 literes tartály a gázolaj/alkohol/éter/aceton üzemanyag keveréket tartalmazza; a hatodik tartályban 300 liter salétromsav van.

A valódi szállítmányt Arasakás zsoldosok kíséretével, teljesen eltérő módszerrel és útvonalon juttatják célba. Ha a karakterek sikeresen elérik Nashville-t, a Biotechnika kelletlenül ugyan, de kifizeti a bérüket. Végül is, senki sem akar Szólók átverésével hírnevet szerezni.

NIGHT CITY TODAY

2020, Október 6.
CCVI. Évfolyam, 29. szám.

>BŰNÖZÉS
>NIGHT CITY STALKER
>ELMÚLT 3 HÉT: NIGHT CITY

BRIGHTMAN LETÖLTÖTTE BÜNTETÉSÉT

Night City, CA – 17 év börtön után, büntetése leteltével tegnap szabadon bocsátották Joshua Brightmant. Mr. Brightmant korábban azzal gyanúsították, hogy ő a „Night City Stalker" néven ismertté vált sorozatgyilkos. Csakhogy a „Stalker" számlájára írt 32 gyilkosság egyikét sem sikerült rábizonyítani. Végül emberrablásért és gyilkossági kísérletért ítélték börtönbüntetésre, széles nyilvánosság előtt lefolytatott tárgyaláson. Ennek ellenére ma is sokan feltételezik, hogy valóban Brightman volt a Stalker. A hajdani műszakibolt-vezető most 39 éves.

Brightman már korábban kapott életveszélyes fenyegetéseket, azon bejelentése pedig, hogy eltökélt szándéka visszatérni Night City-be, óriási felháborodást keltett a polgári szervezetek körében. A rendőrség szóvivője közömbösen nyilatkozott: „Nap mint nap akad dolgunk olyan cyberpszichopatákkal, akik mellett a Stalker csak Télapónak tűnik. Azt hiszem, Mr. Brightman kissé keményebb utcákat talál majd idekinn, mint a régi szép időkben."

Mel de Costa szövetségi ügyész kijelentette, hogy nem emelnek vádat Brightman ellen a Szövetségi Fegyvertörvény többrendbeli megsértése miatt, mivel a szabálysértések időközben elévültek. Letartóztatásakor ugyanis Mr. Brightmannél jókora arzenált találtak, de akkor nem emeltek vádat ellene. „Kalifornia Állam ejtette a vádat Brightman ellen," nyilatkozta de Costa. „Biztosak voltunk benne, hogy különleges kegyetlenséggel elkövetett többszörös gyilkosságért fogják vád alá helyezni, ezért feleslegesnek tartottuk fegyvertartási kihágásokkal terhelni a számláját. Időközben a tárgyalás befejeződött, és erőforrásainkat túlterhelték a különféle Közép-Amerikai „Nemzetközi Kábítószer Kereskedelmi Törvényekkel" kapcsolatos vádemelések, így az ügy sosem került feldolgozásra.

>BRIGHTMAN
>ELMÚLT 2 HÉT: NIGHT CITY

A FELTÉTELEZETT „STALKER" CYBERVÉGTAGOKAT VÁSÁROL

Night City, CA – Riporterünk tudomására jutott, hogy a napokban szabadlábra helyezett Joshua Brightman, akit azzal gyanúsítottak, hogy ő a hírhedt „Night City Stalker", az elmúlt néhány nap során hosszadalmas kibernetikus sebészeti beavatkozáson esett át. A pótlások természete nem ismeretes, de legalább 3000 dollárt költött csak a hardware-re.

Claude Maxwell, Night City rendőrségének szóvivője így kommentálta az eseményeket: „Amíg Brightman nem vásárol semmilyen illegális cybertechnikát, nem avatkozhatunk közbe." Amikor megkérdeztük, hogy az NCPD tervezi-e Brightman vásárlásainak megfigyelését, Maxwell csak ennyit válaszolt, „Nem nyilatkozom."

>BŰNÖZÉS
>GYILKOSSÁGOK
>NIGHT CITY
>JELENTÉS: JELENTÉS:

BŰNÜLDÖZÉS



Az elmúlt hét bűnügyi statisztikája: 72 gyilkosság, 2-vel több, mint a múlt évben; 190 gyilkossági kísérlet, 6-tal kevesebb; 590 rablás, 12-vel több; 15 emberrablás, 1-gyel több; (lásd C-6. oldal)

KERES: archeológiai gyakorlattal rendelkező munkatársakat keresünk egy cég kutatási tervezetéhez. A korai Britt Megalitikus szakterületen jártas jelentkezők előnyben részesülnek. Magas $$$. Hívja a Hudson Alapítv. 1-212-555-6789-es számát!

BODY IMAGE
Amikor a Legjobbat akarja...
1-417-555-8900

Becsatlakozva.
The Master Hackers
Minden, ami egy biztonságos HÁLÓZATHOZ szükséges. Hívja a DF 562-128, 1226-os számot, ingyenes tájékoztatásért.



NÉZZE A NEWS 54-ET DONDRE WHITFIELD-DEL 8:00-KOR AZ 54-ES CSATORNÁN. A MAXIMÁLIS INFORMÁCIÓ CSATORNÁJA

Sztori 2:

Újra szabadlábon

Információ a Játékosoknak

A karaktereket Carole Medina, a kisstílű Fixer keresi fel, mert védelemre van szüksége. A nő nemrégen jutott olyan adatok birtokába, melyek bizonyíthatják, hogy valóban Joshua Brightman a Night City Stalker. Azt próbálja elérni, hogy a Network News 54 és a World News Service egymással versengve licitáljon a bizonyítékokra, de egy-két napot igénybe vesz, amíg lebonyolítja az üzletet. Azon aggódik, hogy az óriáscégek megpróbálják ingyen megszerezni az „árut"; és attól is tart, hogy a Stalker meglátogatja. Fejenként 500eb-t hajlandó fizetni maximum 6 embernek, hogy vigyázzanak rá két napig. A karakterek dönthetnek úgy, hogy beveszik magukat egy „biztonságos házba", amíg a belvárost, Dél Night City-t, vagy a Charter Hill környéki területeket választják. Mindegyik médiacég embereket fog küldeni, hogy az egyezkedés előtt megtekintsék a bizonyítékokat.

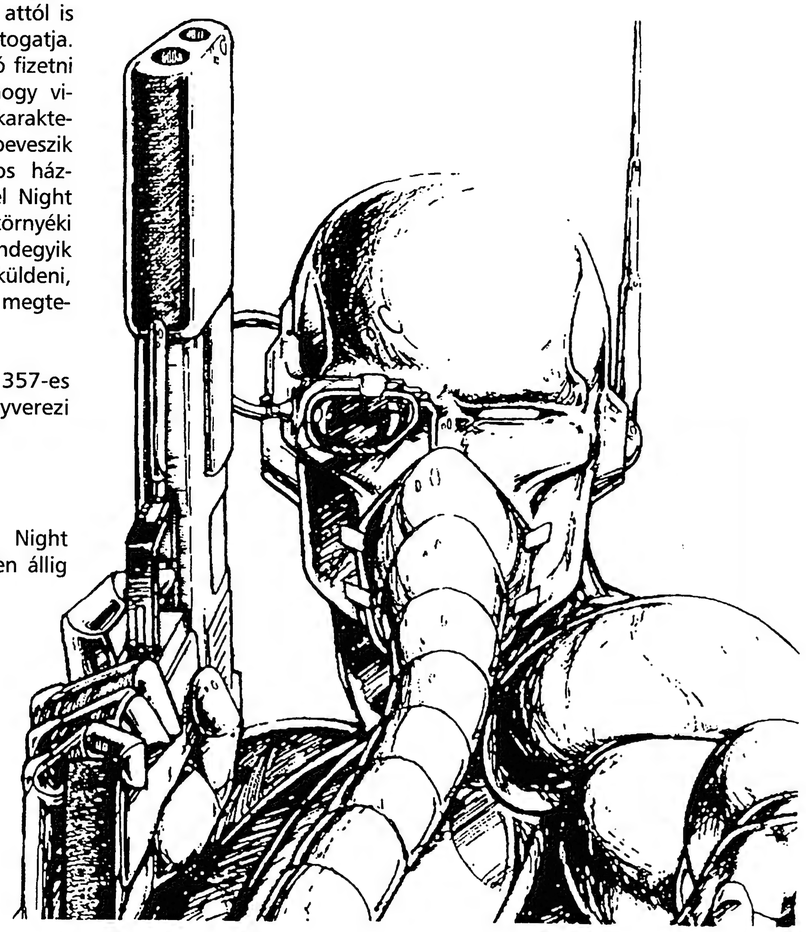
Medina egy rövidcsövű .357-es Magnum revolverrel fegyverezi fel magát.

Jegyzetek a Játékvezetőnek:

Bizony igaz: Brightman a Night City Stalker. Az elmúlt héten állig felfegyverkezett, és néhány újabb gyilkosság is terheli már a számláját. Mielőtt lakat alá került, techno-buzeráns volt, s büntetése alatt is számító alapossággal kísérte figyelemmel a cyberware fejlődését. Mindenre kiterjedően cyberware-t vásárolt magának: testpáncélozás, cybervégtagok, egy rakásra való legális és illegális cybercucc. Nem szenved cyberpszichózisban: már a cyberware-ek kifejlesztése előtt is pszichopata volt. Brightman szeret „ráijeszteni" áldozataira, mielőtt végezne velük. Rendkívül otthonosan mozog az egyszerűbb elektromos berendezések között: pl. telefonok és elektromos hálózatok. Mint Stalker, válogatott nagykaliberű fegyvereket és vágószerszámokat hord magánál, fekete kezeslábast és egy *balaclava*-t visel.

Mindkét hírközlő cég különböző időpontokban küld egy-egy kivizsgálót, hogy megtekintse a Medina által gyűjtött bizonyítékokat (egy dobozra való szörnyűséges fotót). Az elkövetkező 18 órában a két cég alkudozni és manőverezni fog. Végül a második napon késő este az egyik cég megteszi a nyerő ajánlatot; a másik cég vezetője pedig puszta rosszindulatból felhívja Brightmant és elárulja, hol rejtőzik Medina, és miféle meglepetést tartogat a „Stalkernek".

Hat óra telik el, amíg a fizetéssel kapcsolatos részletek elrendeződnek, mire a médiacég néhány embert küld, hogy átvegye a bizonyítékokat. Addig is telik az idő; Brightman pedig lecsap…



NIGHT CITY TODAY

2020, Október 13.
CCVI. Évfolyam, 30. szám

RIPORT

MÉDIAHÍREK: A DMS LESÚJT A KONKURENCIÁRA

Los Angeles, CA – A Legfelsőbb Bíróság a La Rosita ügyben hozott határozatán felbuzdulva a Diverse Media Systems nagy lendülettel vetette magát az engedély nélkül működő konkurencia felszámolásáért folytatott harcba. Pereskedések, adások zavarása, fizikai zaklatás – mindezt alkalmazták agresszív támadásaik során az ún. 'független' műsorok ellen. Más médiacégek is kihasználják a meglazult törvényeket, de egyedül a DMS súrolta – egyesek szerint túl is lépte – az elfogadható határt….

Az alábbi cikkben a DMS legfrissebb lépéseit vesszük szemügyre, próbálván azokról átfogó képet nyújtani. (folyt. C-2. old)

>KRAB
>KÖZELMÚLT: JELEN: LOS ANGELES

JOSH CARBONELL A TENGERRŐL SUGÁROZ

Josh Carbonell, a renegát média ismét borsot tör a DMS fejeseinek orra alá! Kalózadója, a KRAB, egy kiöregedett olajfúró-toronyról sugároz a San Pedro csatornában. A napokban számos nagy port felverő sztorit közölt; s ezek közül kettőben rendkívül rossz fényben tüntette fel a DMS riportereit. Az „Imperial Valley Genetikai Botrány" című sorozatban a KRAB riportere, Julian Morales felfedte, hogy a DMS saját tudósítói is belekeveredtek egy környezetszennyező hulladéktároló ügyének eltussolásába. Josh a saját „Kukkantsunk jó mélyre" c. műsorában személyesen járt utána néhány DMS és Network 54 sztorinak, s meglehetősen szégyenletes adatokat tárt fel a DMS-ről. A KRAB mellesleg népszerű zenei állomássá nőtte ki magát LA-ben is.

Josh mindössze ennyit fűzött a sikereikhez, „Szex, kábítószerek, és a legízléstelenebb rockzene. Hagyom a DJ-imet, hogy maguk szerkesszék a műsoraikat, és elvárom a riportereimtől, hogy rúgják szét a (folyt. C-15. oldalon)

>BŐVEBBEN:

NÖVEKVŐ NÉPSZERŰSÉG

2011 nyara óta Elay lakosai veszélyes sugárzásnak vannak kitéve – elsősorban a KRAB kalózrádió adásai miatt. Az állomás elég erős jelet produkál, hogy eljuthasson 37 millió Los Angelesi-hez – bár időnként egy-egy hétre szüneteltette adásait. Vad és zavaros politikai rock, „nem konvencionális" hírek, és más szokatlan műsorelemek tették az állomást az utca kedvencévé. Lemezlovasai, Montjoy Singh, Renee Dillon, és (lásd. C-15. oldal)

>CALHUA-MEXICA
>ELMÚLT 2 HÉT: LOS ANGELES

BOOSTER-BANDA VERTE SZÉT A FÜGGETLEN RÁDIÓÁLLOMÁST; 3 HALOTT

Kora hajnalban egy helybeli boosterbanda intézett támadást a kis kalózrádió-állomás ellen, mely a Burbank-i Szabadrádió néven működött. Elpusztították a stúdiót és mobil egységeket. Három személy, köztük az állomás tulajdonosa, Mark Springfield az életét vesztette. Az állomás, amely különféle FM csatornákon működött, egyedi zenei válogatásairól és kényes ügyekre tapintó riportjairól vált ismertté. A támadással kapcsolatban a helyi rendőrség még nem nyilatkozott.

Az állomás vállalati adóállomásokon keresztül sugárzott, lopott műsoridőben, amit a kifinomult komputeres behatolási technikák tettek lehetővé. Nem rendelkeztek saját adókészülékkel.

A boosterbandát a Calhua-Mexica bandával azonosították, melyet a múltban már többször kapcsolatba hoztak a DMS médiacéggel. A cég szóvivői tagadták, hogy bármiféle kapcsolat létezne a DMS és a banda között. A Calhua-Mexica banda képviselői zavaros szavaikkal úgy nyilatkoztak jelen cikk szerzőjének, hogy általánosságban idegesítette őket a Burbank-i Szabadrádió, és úgy döntöttek, megteszik a megfelelőnek tartott lépéseket.

Szórakozzon a CLUB RETRO-ban!



A LEGJOBB INBIOSZABÁSZATTAL KÉSZÜLT HASONMÁSOK ÉS KABARÉ.
MŰSORON AZ
„1989. ÉV SLÁGEREI"
142 S.DELANY, NIGHT CITY

Sztori 3:

Kalózrádió

Információ a Játékosoknak:
A karaktereket a KRAB-os Josh Carbonell bérli fel, hogy védelmezzék a stúdiót és a személyzetét a DMS-től és bérenceitől. A közeljövőben számít a Clahua-Mexica banda látogatására. Naponta 100eb-t fizet, valamint szállást és ellátást biztosít legalább egy hónapig. Emellett együtt kell lógniuk és lerészegedniük (szolgálaton kívül) néhány menő DJ-vel, földalatti média személyiséggel, továbbá zenészeket kell látogatniuk.

A valódi KRAB stúdió egy bárkán található, néhány kilométerre az öreg olajfúró-toronytól, amire az adóberendezést szerelték. A hajó és a fúrótorony között mikrohullámú összeköttetés van, és valamennyi KRAB riporter celluláris telefonon adja le a sztorijait. Josh nem bízik benne túlságosan, hogy ezek az óvintézkedések távoltartanák a DMS-t a stúdiójától.

A hajó egy közel 50 négyzetmérföld alapterületű tutaj-város kellős közepén található, amely Los Angeles partjai mentén lebeg. Hajléktalanok, szegények, hátrányos etnikai csoportokba tartozók, valamint azok laknak itt, akik messze elkerülik a törvényt. Közel 120 000 ember él idekinn, rozoga teknőkön, kisebb bárkákon, állóhajókon, összeeszkábált tutajokon és szinte mindenen, ami megmarad a víz felszínén. A tutajvárost kusza, szűk, nyíltvizű „csatornák" hálózzák be. A Partőrség már régen feladta, hogy eltakarítsa ezt a szemetet, megelégszenek azzal, hogy távoltartsák a tutajokat a tengeri útvonalaktól és az öböltől. A tutaj-lakók (utcai nevükön Rafterek) hasonlóak a Cyberpunk nomádjaihoz – habár a tutajváros nem járja a világot.

A KRAB bárkán állandóan legalább egy tucat NJK (nem játékos karakter) lebzsel: Josh, három Technikus, akik a viharvert, összefuserált rádiófelszerelést tartják rendben, néhány Média, akik producer/szerző/hangmérnökként dolgoznak, egy tutaj-lakó szakács és pár lemezlovas vagy riporter (Médiák vagy valószínűleg Rockerek). Rajtuk kívül befut néha egy-egy illegalitásba vonult média/zenei személyiség, hogy interjút adjon (vagy esetleg azért, hogy segítsenek Joshnak megvédeni a helyet). Minden alkalommal a bandájukkal (és valószínűleg groupie-csajokkal) együtt jönnek. Többségük különféle könnyű pisztolyt hord magánál.

A technikusok infravörös biztonsági kamerákat helyeztek el a bárka árbócán. A zsúfolt szobákat kívülbelül acéllemezekkel bélelik ki – az összhatás végül is „dögösnek" mondható.

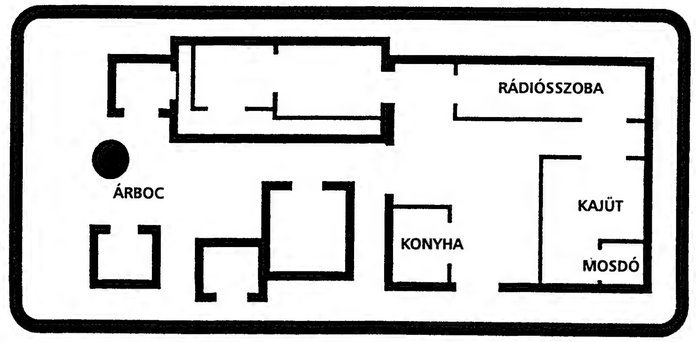
Néhány motorcsónak és egy közös tutaj tartozik az állomáshoz, amelylyel a tutaj-városba vagy Los Angelesbe mehetnek az emberek.

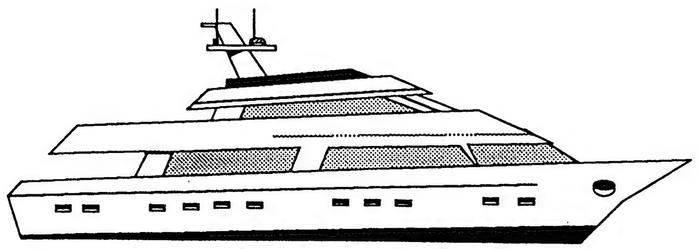
A technikusok, Josh és néhány Média-fazon egymással pókereznek esténként.

Jegyzetek a Játékvezetőnek:
A DMS néhány nap alatt valóban rátalál a stúdióra, és ráereszti a Calhua-Mexica nehézfiúit, hogy intézzék el egyszer és mindenkorra. A banda 6 darab, lopott motorcsónakon, plusz egy szintén lopott Bell-15-ös Aerogyro-n érkezik. Minden csónakkal 3 booster jön, az aerogyro-ban csak egy ül. Egy rakás automata fegyver, néhány gránátvető és egy kevés Molotov-koktél – ezzel ki is merült a rosszfiúk fegyvertára. A booster a gyrokopterben „bombázósdit" játszik. Mindegyik legalább reflexgyorsítókkal és smart-fegyverekkel rendelkezik; de biztosan található bennük egyéb cyberware is.

A bárka környékén élő tutajlakók esetleg csatlakozhatnak és segíthetnek a játékosoknak, ha a szénájuk szemmel láthatólag rosszul áll. Nem kedvelik a boostereket, és Josh mindig is rendes szomszédjuk volt.

Ha a játékosoknak sikerül visszaverniük a támadást, Josh alkalmi munkát ajánl nekik, felveszi őket 'kísérőnek' a riporterei mellé.





NIGHT CITY TODAY

2020, Október 20.
CCVI. Évfolyam, 31. szám

HALÁLOS CYBERWARE AZ UTCÁKON!

Night City – Az illegális cyberware-üzlet bizarr fejleménye jutott jelen cikk írójának tudomására: a nap folyamán szabotált cyberware-ek áradata öntötte el a várost. A szemmel láthatólag gyanútlan boostereknek eladott protézisekbe valaki olyan programozott chipeket rejtett, amelyek erőszakos cselekményekre ösztönöznek.

A cselekmények mozgatórugóit mindezidáig nem sikerült megtalálni. Néhány booster önmagát fojtotta meg új cyberkarjával; mások rendőrautókra vagy járőröző rendőrtisztekre nyitottak tüzet (kevesebb okkal, mint máskor). Néhányan riasztó sebességgel a cyberpszichózis áldozatává váltak, másokat holtan találtak, külsérelmi nyomok nélkül. A rendőrség alig néhány ügyben indított nyomozást.

Kevés booster élte túl a szokatlan cyberware-t; és egyikük sem szándékozott nyilatkozni riporterünknek. A holmit feltehetőleg az utcán vásárolták, s látszólag emlékeztetett a különféle olcsó, népszerű márkákra.

JUTALOM A SZABOTÁLT CHIPWARE NYOMRAVEZETŐINEK!

Night City (AP) – Night City rendőrsége, a három legnagyobb boosterbanda főnöke és a helybeli utcai klinikák egyik szervezete példa nélküli közös nyilatkozatában jutalmat ajánlott fel annak, aki a szabotált cyberware forgalmazásáért felelős személyek nyomára vezet Night City-ben. Pillanatnyilag 5000eb a jutalom, amihez a Rendőrségi Jótékonysági Egylet, a nagyobb boosterbandák, és számos utcai klinika is hozzájárult. Arnold Heller detektív az Egylet nevében a következőt nyilatkozta: „A járőröző tisztek munkája a Gettónegyedekben ezek nélkül az időzített emberi bombák nélkül is elég veszélyes. Reméljük, hogy akadnak olyan tisztességes polgárok, akik segítenek ennek véget vetni. Természetesen az embereknek tisztában kell lenniük azzal, milyen veszedelmeket rejt a jelen helyzet, és miként kell viselkedniük." A bandák és klinikák képviselői támogatták Heller detektív szavait. „Razorface", a *Grimmerek* főnöke hozzáfűzte, „Ja, amit az a *** zsaru mondott, az ránk duplán érvényes."

Night City jogi képviselőjét, Bernard Moon-t is megkérdeztük a különös felhívásról; ő így nyilatkozott: „Természetesen minden törvénysértés esetén gondosan kell eljárnunk, még akkor is, ha ez a köz érdekében történik. Ugyanakkor való igaz, hogy irodám meglehetősen szabad kezet kap a döntésében, mikor emeljünk vádat és mikor ne. Amúgy a feldolgozásra váró akta-tornyok már is rogyadoznak! Anélkül, hogy előre elkötelezném magam, bizton állíthatom, ha valaki gondoskodik a kérdéses személy vagy személyek felelősségre vonásáról, minden enyhítő körülményt számításba veszünk, mielőtt vádat emelnénk.


BERNARD MOON

„Ami a pénzjutalmat illeti, van precedens mind az államok szintjén, mind a szövetségi törvénykezésben efféle akcióra."

BODY IMAGE
Amikor a legjobbat akarja...
1-417-555-8900

EMELKEDIK A BANDA-ERŐSZAK NIGHT CITY-BEN

Számos komolyabb összecsapásra került sor a City boosterbandái között, egytől-egyig az utcán eladott szabotált chipware-nek köszönhetően. A csatározások jó részét az váltotta ki, hogy a bandák egymást vádolják a halálos cyberware terjesztésével. Másokat viszont szemmel láthatólag éppen a kérdéses cyberware provokált tettlegességre. Eddig 27 bandatag, 8 járőrelő és 3 városi rendőr esett áldozatul az elszaporodó incidenseknek.

Válaszként az erőszakra egy cyberware-ellenes csoport, az Inkvizítorok, tüntetéseket szervezett a Városi Tanácsháznál, az illegális implantokra vonatkozó törvények szigorítását követelve.

METALHEAD
Maximális teljesítménnyel a HÁLÓZATBAN.
Night City LDL 1442-92



KELLY RHODES,
A PROFI
IDÉN ŐSSZEL MŰSORON A
NETWORK 54-EN.

Sztori 4:

Fegyveres és életveszélyes

Információ a Játékosoknak:
Itt a kiváló alkalom, hogy a játékosok megszedjék magukat, anélkül, hogy a megbízó állandóan rajtuk tartaná a szemét, vagy mindenbe beleütné az orrát. A felajánlott jutalom tisztességesnek tűnik, és a karakterek jópár haverra tehetnek szert a bandáknál, a rendőrségen és a zugklinikákon – hasznos haverokra.

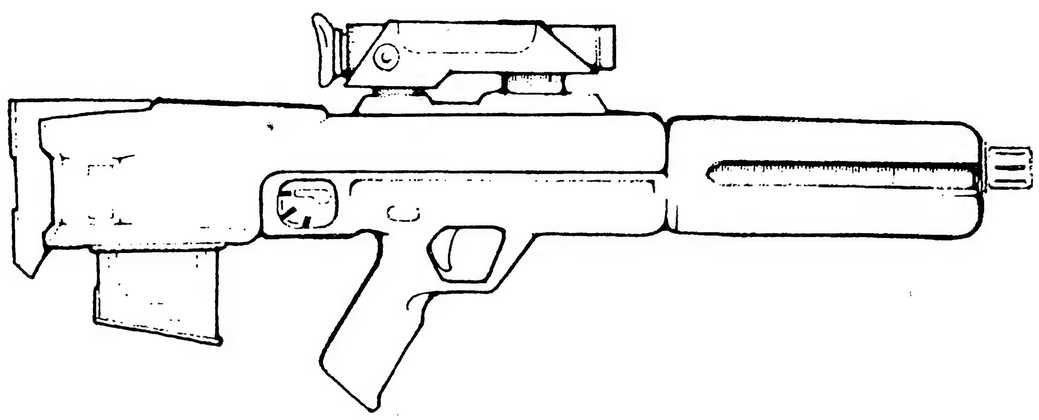
Persze, előbb fel kell kutatnod a kereskedőket.

Jegyzetek a Játékvezetőnek:
Ebben a sztoriban a játékosok sok Lopakodás, Követés/Felkutatás, Emberismeret és sok-sok Alvilág Ismerete képzettséget fognak használni.

A megpiszkált chipeket a tengerentúlon gyártották, olcsó standard cyberware-be szerelték, és az Inkvizítorok szállították Night Citybe. Veszteségesen eladták a boostereknek, akik a legtöbb tényleges, „kisstílű" terjesztést intézik. A dologban ludas boosterbanda, a „Bárók" rájöttek ugyan, hogy átverték őket a palánkon, de különösen elvetemült fickók lévén, nem igazán törődnek a felhajtással.

Egy idő után a karakterek megtudhatják egy találkozó idejét és helyét, ahol néhány „Báró" találkozik a titokzatos szállítókkal, és készpénzzel fizetnek a cyberware-ért. Lehet, hogy a karakterek ott helyben el akarják kapni a társaságot, ebben az esetben fény derül arra is, hogy a szállítók egy része az Inkvizítorokhoz tartozik. Ha inkább követik a szállítókat, akkor elkaphatják őket kétes hírű cimboráikkal egyetemben az Inkvizítorok törzshelyének tartott lebujban. Akár így, akár úgy, sok állig felfegyverzett booster lesz ideges rájuk – némelyikben nagy halom cyberware van, némelyikben egy szál se. 10 000 eb készpénz és 10 000 eb értékű illegális cyberware fog gazdát cserélni; a legtöbb cybercucc szabotált, de a pénz oké.

Amint a rendőrségnek és a booster-bandáknak tudomására jut, hogy ki az igazi felelős a disznóságokért, a karakterek gondjai véget érnek. A „Bárók" és az „Inkvizítorok" számára viszont ekkor kezdődik a tánc...



NIGHT CITY TODAY

2020, Október 20.
CCVI. Évfolyam, 32. szám

NETWORK 54 BEJELENTETTE, HOGY A KÁBEL-AMNESZTIA PROGRAM HAMAROSAN VÉGET ÉR

New York – A Network News 54 bejelentette, hogy 60 napos amnesztia programjuk után már „kemény eszközöket" foganatosítanak kábelhálózatuk illegális nézőivel szemben. Kérdésünkre, hogy miféle eszközökre gondolnak, a társaság szóvivője, Andrea Kugel így válaszolt:

„Minden törvényes eszközt felhasználunk, hogy leleplezzük a jog-



sértőket. Nem fizetik a bérleti díj rájuk eső részét, és ezzel a szomszédoknak is tisztában kell lenniük. Becsléseink szerint, ha valamennyi illegális néző díjat fizetne, a fogyasztók költségei 12%-kal csökkenhetnének!

„Amnesztia programunk egyszerű. Csak ki kell fizetni a standard 50 eurós csatlakoztatási díjat – ennyi az egész. Bizton állíthatom, nem utasítottuk szerelőinket, hogy szüntessék meg a csatlakozásokat – inkább boldog előfizetőket szeretnénk. De ha nem marad más lehetőségünk, haladéktalanul intézkedni fogunk az illegális fogyasztók lekapcsolásáról.

„Ha nem akarja csökkenteni a kiadásait, csak üljön tovább nyugodtan. De ha olcsóbb szolgáltatásokat szeretne, hívja ingyenes bejelentő vonalunkat, az 1-700-555-3465-ös számon!"

RIPORT

MÉDIA: ELBÍR-E A NETWORK 54 A KÁBEL-KALÓZOKKAL?

Írta: Ed Andersen

A Network News 54 amnesztia programjával kapcsolatban néhány érdekes számadatot derítettünk föl. Egy hasonló akció során New York-ban a program költségei meghaladták a korábbi illegális, „megtérített" előfizetőktől befolyt új jövedelmet. Ráadásul több halálos áldozatot is követelt a program, a kábeltévé 18 alkalmazottját gyilkolták meg a jogosulatlan csatlakozások megszüntetése közben; 3 személyt pedig a kábel-társaság dolgozói öltek meg, amikor viszonozták a tüzet. A leválasztások 20%-áról később kiderült, hogy törvényes, számlatartozás nélküli előfizetőket kapcsoltak ki a hálózatból.

Mivel a leválasztások javarésze a szegénynegyedekben történik, a feladatukat végrehajtó alkalmazottak életét a banditizmus is fenyegeti.

Hogyan állíthatja a Network News 54, hogy jól járunk ezzel a programmal? Véleményünk szerint egy meghosszabbított amnesztia jobban szolgálná a közérdeket és (folyt. C-14. oldalon)

O'DOWD ELEKTROSZTATIKUS BODYWEAR, CYBERTECH és BŐRMUNKÁK TISZTÍTÁSA.

2007 ÓTA MUNKÁNKKAL ELNYERTÜK AZ ÖNÖK BIZALMÁT.
1 (500) 99-CLEAN

Teljes Bőrkezelés, max. két cybervégtag felszerelése, Optikák beállítása.

$209.95

Kábeltévé alkalmazottat gyilkolt a video-kalóz

Night City, CA – A Night City Kábeltársaság, a Network News 54 helyi leányvállalatának alkalmazottját tegnap meggyilkolták, miközben egy lakást kísérelt meg leválasztani a kábelhálózatról a Dél-Night City kerületben. Renee Wongot lőtt és szúrt sebekkel szállították kórházba, de útközben életét vesztette. Csoportjának másik három tagja szintén kórházba került; egyikük állandó megfigyelés alatt áll, a másik két személy állapota „kielégítőnek" mondható. A rendőrség Charlton Ompa 30 éves gyanúsítottat őrizetbe vette. Mr. Ompa, a Közép-Amerikai Háborúk állástalan veteránja, nem vallotta bűnösnek magát különleges kegyetlenséggel elkövetett emberölésben, gyilkossági kísérletben, regisztrálatlan fegyverek, robbanószerek birtoklásában, súlyos testi sértés szándékával elkövetett tettlegességben, illegális cyberware birtoklásában, és hatósági közeg elleni erőszakban.

Mr. Ompa azzal védekezett, hogy a kábeltársaság emberei akkor vágták át illegális csatlakozását, amikor éppen a Nemzeti Lézer Liga döntőjét nézte.

BODY IMAGE
Amikor a Legjobbat akarja...
1-417-555-8900

Sztori 5:

Cirkuszt a népnek

Információ a Játékosoknak:
A pénzszűkébe kerülő karaktereket felbérlik, hogy tisztítsanak meg egy kábel-tv hálózatot az illegális csatlakozásoktól. Minden „legalizált" csatlakozásért, amikor az előfizető fizetni kezd, 25 eurót kapnak. A halózatról leválasztott kalózokért fejenként 10 eurót kaszálhatnak.

A kábelhálózat egy 2000-es években lefektetett száloptikai rendszer, ami nagysebességű komputeres információcserére és Faxlapok továbbítására alkalmas. A száloptika 1-1/2 hüvelyk vastag páncélozott kábelekben fut az utca alatt, és 1/10 hüvelykes átmérőjű csöveken keresztül jut el az előfizetők otthonába. Az illegális csatlakozások bárhol lehetnek, a legális kábelekhez minél közelebb szokták elhelyezni őket.

Hat alapvető módszer létezik a „kalózok" felkutatására:
1) a karakterek lekérik a Night City Kábeltársaságtól a szükséges információkat;
2) elektro-optikai berendezésekkel bemérik, hol gyengül a kábelek jeltovábbítási képessége;
3) cowboykodás a Hálózatban – a komputeres csatlakozások ellen;
4) a lefektetett kábelek ellenőrzése;
5) megvesztegetés, rábeszélés, megfélemlítés, vagy egyéb utcai 'taktikák' alkalmazása és végül
6) átverősdi, például házról-házra járni azzal, hogy „ elnézést, a Piackutató Intézettől jöttünk..."

A karakterek ID-kártyákat kapnak a Night City Kábeltársaságtól, és jogszerűen hozzáférhetnek a kábeltársaság tulajdonához – azaz a kábelekhez.

Ellenségnek ott van az erőszakos kisebbség – akik, amikor a kábelüket elvágják, vagy amikor a környéken látnak ólálkodni valakit, előkapják az ágy alól a jó öreg 12-es vadászpuskájukat. És természetesen, amikor a karakterek a hatalmas lakóépületek alagsoraiban kószálnak, könnyen boosterekbe vagy valami még rosszabba botolhatnak.

A törvény egyetlen magyarázatot fogad el fizikai erőszak alkalmazására: az „önvédelmet". Mondanunk sem kell, hogy a társaság szempontjából az a legfontosabb, hogy a széles közvélemény előtt sem ők, sem alkalmazottaik ne tűnjenek fel rossz színben.

Jegyzetek a Játékvezetőnek:
Az illegális csatlakozásokat összebarkácsoló emberek többségének esze ágában sincs balhézni a játékosokkal – néhányan még buknak is az amnesztia programra. A booster-banda azonban, aki épp a Nagy Meccs előtt veszíti el a képet, a konzolcowboy, akinek egy veszélyes akció közben szakítják meg a vonalát, vagy egy pszichopata, aki nem láthatja a „Cukipofák" szappanopera ismétlését, mind-mind nehéz perceket okozhat a karaktereknek. Röviden, a fene se látja szívesen őket.

Másfelől a technikusoknak, konzolcowboyoknak itt a kiváló alkalom, hogy szétnézzenek a kábeltársaság komputereiben, és elhelyezzék saját kis szeretetcsomagjaikat.



NIGHT CITY TODAY

2020, Október 27.
CCVI. Évfolyam, 33. szám

>NOMÁD BBS
>DUSTVILLE TÁBOR
>KÖZELMÚLT: JELEN:

A CÉGESEK CSALÁDOKAT ZAKLATTAK DUSTVILLE-NÉL

Barátaim, a megacégek megint velünk szórakoznak! Egy teherautóra való nehézfiú érkezett tegnap a dustville-i táborba, és belekötött a népekbe – megpróbálták elijeszteni őket. A pasasok nem említettek neveket, egyik haverunk azonban szétnézett a Hálózatban, és rájött, hogy a Petrochem-től jöttek.

Legtöbben személyes tapasztalattal rendelkeztek a Petrochemet illetően, de az új emberek kedvéért, most kiteregetem a szennyesüket a Crow Canyon-beli disznóságaikról. Körülbelül 15 évvel ezelőtt (lásd. C-2. oldal).

>PETROCHEM
>DUSTVILLE TÁBOR
>KÖZELMÚLT: JELEN:

A PETROCHEM CÁFOLJA A DUSTVILLE-I „TAKARÍTÁSSAL" KAPCSOLATOS PLETYKÁKAT

Dallas, TX – Amikor ma megkérdeztük Alan Valentine-t, a Petrochem szóvivőjét a kaliforniai, Ventura megyei „Dustville" táborról, így válaszolt: „A kérdéses övezet cégterület. A törvény adta keretek között érvényesíteni fogjuk tulajdonjogainkat. Nincs több mondanivalóm."

A Petrochem áldz harcot folytat, egyesek szerint kegyetlenül bánik el a farmjain jogtalanul letelepülőkkel és a birtokháborítókkal. Noha a „Dustville" tábor szemmel láthatólag értéktelen földterületen fekszik, valószínűtlen, hogy a cég egyetlen négyzetmétert is átengedne. Újabb összecsapás készül a Petrochem és a nomádok között...

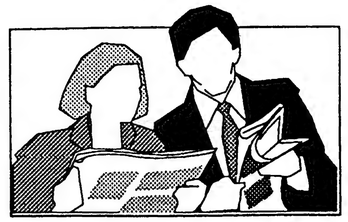
>DUSTVILLE TÁBOR
>MINT TULAJDON
>2000 ÓTA: 10 ÉV:

A CROW CANYON OLAJFINOMÍTÓT NEM ÉPÍTIK MEG

Ventura Megye, CA – A Western States Oil, az Elf Aquitaine, a Chevron, a BP, és a Royal Dutch Shell összeolvadása következtében néhány nagyobb beruházást leállítottak, hogy rendezni tudják a Ms. Ellen Trieste hatalomátvételével kapcsolatosan felmerülő fizetési kötelezettségeket. Számunkra ez azt jelenti, hogy a Crow Canyon tervezet befejezetlen marad – bár a Western States Oil már megvásárolt 1800 hektár földet.



Ma este 8:00-kor a DMS-en: látnia kell!
HOGG MEGYE, TEXAS
„Micsoda buli!!!" – Jevers Hence



CÉGJELENTÉS

A legutóbbi jelentések szerint... az EBM bekebelezte a Consolidated Factions-t... a szakértők aggódnak... Leon H. Morgan III-at nevezték ki a Genma Corp Külkereskedelmi Alelnökének... az Indiai óceáni környezetvédelmi vaklárma következtében zuhan a WestTech részvények árfolyama... a Petrochem-et támadják állítólagos szemeteltüntető akciója miatt... MetaLogical (F-27. old)

BŰNÜLDÖZÉS



Az elmúlt hét bűnügyi statisztikája: 106 gyilkosság, 5-tel több mint a múlt évben; 121 gyilkossági kísérlet, 16-tal több; 42 rablás, 25-tel kevesebb; 3 emberrablás, 3-mal kevesebb; (lásd C-11. oldal)



NÉZZE A NEWS 54-ET DONDRE WHITFIELD-DEL 8:00-KOR AZ 54-ES CSATORNÁN.
A MAXIMÁLIS INFORMÁCIÓ CSATORNÁJA

Sztori 6:

Vadkempingezés

Információ a Játékosoknak:
A játékosokkal felveszik a kapcsolatot nomád barátaik (Micsoda? Azt mered állítani, hogy nincsenek nomád haverjaid? Minden csapatban akadnak valakinek nomád barátai!). A nomádoknak segítségre van szükségük, hogy megvédjék Crow Canyon-béli táborukat a Petrochem zaklatásától. 30 eurót fizetnek naponta, plusz kaját is adnak. A legszívesebben persze olyan karaktereket látnak, akik puszta jóindulatból is segítenek.

Körülbelül 200 ember él a „Dustville"-nek becézett táborban. Ezek közül 80 gyermek és további 40 túl öreg, vagy alkalmatlan arra, hogy hasznos munkát végezzen. Féltucat régi iskolabusz, pár tucat ütött-kopott, kiszuperált autó, kisteherautó, lakókocsi és motorbicikli van a táborban. A buszok közül néhányra ráférne egy nagyobb javítás.

Átlagosan száz nomád hajt el a földúton nap mint nap a városba, hogy pénzt, élelmet és vizet szerezzenek a tábornak. A Crow Canyon kis patakja nyáron kiszárad, és a völgy rendkívül poros (innen a „Dustville" név). Egy barátságos helybeli megígérte, hogy kölcsönad a nomádoknak egy öreg kútfúró kamiont néhány napra, így nem kell majd vizet szállítaniuk a Crow Canyonba.

A nomádok 50 emberüket smaszszerpuskákkal, félautomata karabélyokkal és pisztolyokkal tudják felfegyverezni. A golyóálló cuccok ritkaságszámba mennek.

Jegyzetek a Játékvezetőnek:
2008-ban a Petrochem vezetői elhatározták, hogy a San Bernardino megyében épülő üzleti telepük határait kiterjesztik. Sajnálatos módon a bekebelezésre kijelölt területet egy, a korai 1980-as években épített mérgező hulladéklerakó szennyezte. A Petrochem egyezséget kötött a megyével és az államal, hogy a lerakatot „jobb" tárolási helyre szállítja az államon kívülre; de ehelyett további 70 000 köbméter szennyezett talajt szállítottak a Crow Canyon-ba és a mérgező hulladékot néhány láb helyi talajréteggel takarták be.

A Petrochem nem is foglalkozott többet Crow Canyon-nal – egészen mostanáig. Valamelyik okos fiúnak a helyi kirendeltségen azonban eszébe jutott, hogy „Dustville" miféle cégtitkot rejt. Úgy döntött, hogy elzavarja a nomádokat, mielőtt előtúrják azt, ami jobb, ha eltemetve marad.

A Petrochem néhány távvezérlésű, nagy magasságban repülő megfigyelődrónnal tartja szemmel, hogy mi történik a völgyben. A drónok kicsik és csendesek.

A toxikus hulladékkal kapcsolatos törvények enyhültek a 20. század óta, de ez a lerakat olyan rohadtul rázós, hogy még a Petrochem is kényelmetlen helyzetbe kerülne, ha fény derülne a sumák trükkjükre. A szennyező anyagok megfelelő elhelyezése több tízmillió euródollárba kerülne.

Néhány embernek a táborban megfájdul a feje, és rosszul érzi magát – egyelőre semmi több. Ezidáig a Nomádok kevéssé voltak kitéve a mérgező hatásnak.

Ahogy a kútfúrás megkezdődik, a fúrófej valami nagy és kemény tárgyba ütközik. Egy kis ásás, és feltárul egy megrepedt, eredetileg kb. 3m oldalhosszúságú betontömb. A betonba méteres betűkkel a következő szöveget vájták:

VIGYÁZAT
HEXAKLOROCIKLOPENTADIÉN POLIKLORINÁLT BIFENIL POLIVALENS KRÓMIUM SALÉTROMSAV

TOXIKUS ANYAG LERAKÓHELY
30 X 30 MÉTERES LERAKAT
ELHELYEZÉSE 20 MÉTERRE ETTŐL A JELZŐKŐTŐL
480-AS TELEP – ALAPÍTÁS 1982

Ez aztán az anyag, fiúk és lányok! Ha további fúráspróbák is történnek, szúrós szagú, olajsárga folyadékkal átitatott talajrétegre bukkannak néhány lábbal a föld alatt. Na meg 55 gallonos hordók összezúzott és elrozsdált maradványaira. Azon nyomban megfájdul a feje mindenkinek. már csupán attól, hogy a kotyvalék a felszínre került.

A sárga trutyi mérgező, mutagén, karcinogén, teratogén, és úgy általában életveszélyes. Akit tartósan ér a mérgező hatás, az rosszullétre, vérzésre, halálra számíthat.

Jelentéktelen mennyiségű kutatás után fény derülhet rá, hogy a Petrochemnek a 480-as Telepet el kellett volna szállítania San Bernardino megyéből.

Amint a Petrochem tudomására jut (a tábor környékén repkedő RPV kamerákon keresztül), hogy a Nomádok kiásták a mérgező hulladékot, riadóztatják a fegyvereseiket, hogy likvidálják a Nomádokat. Húsz percen belül 10 darab AV-4-es – mindegyikben 10 fős rohamosztag – lecsap a Crow Canyonra. Megkísérlik lezárni az elvezető utat, és az utolsó szálig lemészárolni a Nomádokat.

A városba vezető földút körülbelül 5 kilométer hosszú – akinek sikerül elérnie a várost, egy időre biztonságban érezheti magát. Csak szóval... a Nomádoknak nincs elég járművük, hogy mindenkit elszállíthassanak a táborból.



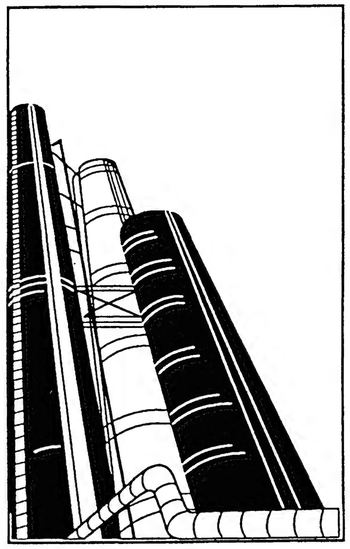
NIGHT CITY TODAY

2020, November 3.
CCVI. Évfolyam, 34. szám

TÁMADÁS ÉRTE A HIBERNIA OLAJMEZŐT

Legalább 20 Halott

St. Johns, Újfundland – A „Hibernia" olajfúrótorony, amely 200 mérföldre (320 km) délkeletre helyezkedik el a fent említett kanadai várostól, ma rakétatámadás következtében súlyosan megrongálódott. 17 embert halottnak nyilvánítottak, tíz másik eltűnt. Az anyagi kárról még nem érkezett jelentés. A fúrótorony egy vízalatti vezetékhálózat központjában áll, és az elmúlt évben Észak-Amerika nyersolaj termelésének 30%-át adta. A fúrótornyot nagyobb energiatermelő cégek társulása számára működtette a Petrochem, amely haladéktalanul a helyszínre küldte biztonsági embereit és nyomozóit.



A „Hibernia" fúrótornyot az 1990-es években építették 20 milliárd euródolláros költségvetéssel. A támadás oka egyelőre nem ismeretes.

A VÖRÖS HADSEREG VÁLLALTA A FELELŐSSÉGET A TÁMADÁSÉRT

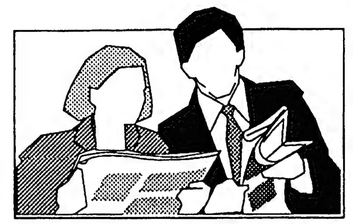
Night City (AP) – A beérkezett jelentés alapján a Vörös Hadsereg terrorszervezet vállalta magára a felelősséget a ma hajnalban elkövetett rakéta támadásért a „Hibernia" fúrósziget ellen. A támadásnál használt felszerelések és módszerek részletes ismerete nem hagyott kétséget afelől, hogy ez a sötét úton járó csoport felelős a történtekért.

A Petrochem tisztviselői nem kommentálták a Vörös Hadsereg nyilatkozatát.

Régóta kering a híresztelés, hogy miközben a Vörös Hadsereg egy radikális szélsőbaloldali terrorszervezetnek állítja be magát, valójában egy óriáscég által pénzelt, zsoldosokból álló csapásmérő erő.

KÖZÖS AMERIKAI-KANADAI HAJSZA A HIBERNIA MERÉNYLŐI UTÁN

St. Johns, Újfundland – Közös amerikai-kanadai válságcsoportot hoztak létre a „Hibernia" fúrósziget ellen elkövetett támadást követően. A csoport létrejöttét az RCMP és az FBI tisztviselői jelentették be közös sajtótájékoztatójukon St. Johns-ban, Újfundlandon a kora esti órákban. Milton McCollum szóvivő így nyilatkozott: „Minden lehetséges erőforrást mozgósítunk, hogy megtaláljuk a gyáva és aljas támadás elkövetőit. Már megingathatatlan bizonyítékokkal rendelkezünk, és hamarosan eljutunk azokhoz a személyekhez, akik részt vettek a támadás megtervezésében. Letartóztatások várhatóak." Amikor arról kérdeztük, milyen szerepet tulajdonít a Vörös Hadseregnek a támadásban, McCollum a következőket mondta, „Mindenki tisztában van vele, hogy a Vörös Hadsereg csupán álca különféle cégérdekek érvényesítésére. Kétlem, hogy tévednék."



CÉGJELENTÉS

A legutóbbi jelentések szerint... az EBM bekebelezte a Consolidated Factions-t... a szakértők aggódnak... Leon H. Morgan III-at nevezték ki a Genma Corp Külkereskedelmi Alelnökének... az Indiai óceáni környezetvédelmi vaklárma következtében zuhan a WestTech részvények árfolyama... a Petrochem-et támadják állítólagos szemételtüntető akciója miatt...MetaLogical (F-27. old)

Szórakozzon a CLUB RETRO-ban



A LEGJOBB INBIOSZABÁSZATTAL KÉSZÜLT HASONMÁSOK ÉS KABARÉ.
MŰSORON, „MORRISON ÉL!"
142 S.DELANY, NIGHT CITY

Sztori 7:

Ember-vadászat

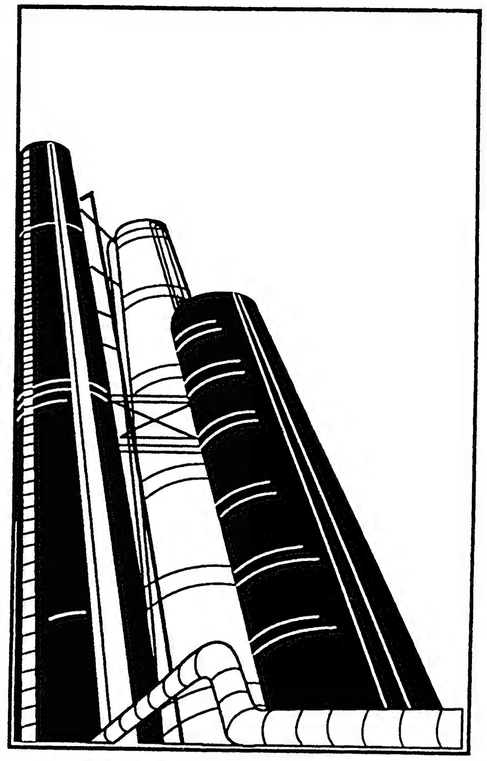
Információ a Játékosoknak:
Egy szép napon az egyik karakter 1500eb-t talál a nevére címzett borítékban az autójában vagy a lakásában. Semmi megjegyzés, semmi magyarázat; talán valaki régebbről tartozott neked... persze, csak az lehetett.

Aznap valamivel később láthatod, ahogy a hírközlő szervek világgá kürtölik a Hibernia olajmező elleni merényletet – de ez számodra nem jelent semmit (egyelőre).

Este a szövetségi, állami, helybeli és a kanadai zsaruk rád törik az ajtót, űzőbe veszik a kocsidat, zaklatják a barátaidat, és úgy általában égre-földre keresni kezdenek – tudni akarják, mi közöd volt a „Hibernia" fúrósziget elleni merénylethez! Úgy tűnik, „szerintük" valaki a társaságotokból felelős a technikai tervezésért, vagy végzett kutatásokat a támadás kivitelezésével kapcsolatban. Jobb lesz, ha sikerül bebizonyítanod az ellenkezőjét, mielőtt elkapnak és braindance kezelésre utalnak.

Bizonyítsd be, hogy valóban egyikőtök sem vett részt a támadásban: mennyire is ismeritek egymást tulajdonképpen?

Jegyzetek a Játékvezetőnek:
A Vörös Hadsereget a SovOil fizette meg, hogy vállaljon felelősséget a „Hibernia" fúrósziget elleni támadásért. A Vörös Hadsereg kissé átírta a ráosztott szerepet, saját emberei helyett még felelősöket is produkált. Válaszd ki az egyik karaktert, legyen ő a „balek" – lehetőleg egy Technikus vagy Konzolcowboy, esetleg egy jó vezetőkészséggel vagy hírnévvel rendelkező Szóló. Nos, rá osztották a főszerepet: „ő az a pasas, aki lenyomozta a védelmi rendszereket /beszerezte és felszerelte a rakétákat /megtervezte nekünk az akciót" – a karakter jellegétől függően. Különféle hamis fizikai és elektronikai bizonyítékokat kreálnak, hogy gyanúba keverjék; attól függően, mennyire óvatos és paranoid az illető, még akár drótdarabokat, rakéta kézikönyveket, vagy röppálya diagramokat is csempészhettek a cuccai közé.



A karaktereknek adj lehetőséget, hogy az első „látogatáskor" elmenekülhessenek a dübörgő AV-6-osok, üvöltő szirénák, hangosbeszélők, és a magukat egyre jobban felhergelő zsaruk elől. A rendőrség a „balekot" keresi, de szívesen begyűjtenek bárkit a haverjai közül.

Az alulinformált zsaruk fáradhatatlan hajtóvadászatba kezdenek az összes karakter után – ez azonban legyen kijátszható. Az utánuk szaglászó civilruhás detektívek miatt már jobban kell aggódniuk.

Hogy tisztázhassák magukat, a karaktereknek meg kell találniuk a Vörös Hadsereg tagjait, és rájuk kell akaszkodniuk vagy követniük őket egészen a bázisukig. Közben a bankok zárolják a karakterek folyószámláit, a legcsóróbb hotelek kivételével a képeik ott lógnak minden recepciós pult mögött, és az utolsó besúgót is álruhás zsaruk nyaggatják információért.

Lövöldözésbe keveredni a zsarukkal kiváló alkalom, hogy még nagyobb pácba kerüljenek, akár megtalálják a Vörös Hadsereget, akár nem.

Másik változat: szerinted érdekelné a karaktereket, hogy lenyomozzák a védelmi rendszereket /megtalálják és felszereljék a rakétákat /megtervezzék a Vörös Hadseregnek az akciót? Azok 1000-2000 eb-t hajlandóak fizetni az efféle segítségért. Természetesen később ugyanúgy megkergetik őket a zsaruk, de legalább nem lesznek ártatlanul megvádolt áldozatok.

NIGHT CITY TODAY

2020, November 10.
CCVI. Évfolyam, 35. szám

A PEAK & DERRERA NÖVELI PALLÁDIUM KÉSZLETEIT

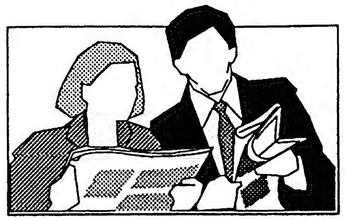
Night City (AP) – A Peak & Derrera meglepő bejelentést tett: a hirtelen áresések ellenére rekord mennyiségűre növeli palládium készleteit. Jane Bean, a cég szóvivője a következőket nyilatkozta: „Meggyőződésünk, hogy a legújabb hideg-fúziós katalizációs kísérletek áttörést hoznak az energiatermelés területén. Amikor ez bekövetkezik, úgy véljük, hogy a palládium iránt nagyban megnő a kereslet."

A P&D ma várja az utolsó palládium szállítmányt New York-i létesítményébe; ez készleteiket több, mint 110 000 troy-unciára (kb. 3420 kg – *a ford.*) növeli. A palládium árfolyama tegnap troy-unciánként 330 eb-vel zárt, 2 eb-vel kevesebbel, mint tegnap; de a mai nap folyamán az árfolyam emelkedése várható a P&D bejelentésének köszönhetően.

Száz éve a legkeményebb tél New Yorkban

180 Halálesetet Jelentettek

New York – Tartós hóesés, néhány éjjel a hőmérséklet –20 fok celsius alá esett, tombol a tél New York City-ben. Az elmúlt napi havazást is beleszámítva közel 3 láb vastag hótakaró borít mindent. Az időjárás következtében a halálesetek száma 180-ra emelkedett, és előreláthatólag rengeteg hajléktalant találnak majd halálra fagyva a hatóságok. A Nemzetőrség katonáit a városba rendelték, hogy segítsenek a mentőszolgálatoknak és a rendfenntartóknak. A közlekedés néhány nagyobb sugárút kivételével megbénult. A város minden repülőterét lezárták, csak a helyből felszálló légijárművek közlekednek. További havazások várhatók, erős szelek a (folyt. C-20.old)



CÉGJELENTÉS

PEAK & DERRERA

Nemesfém brókerek

Központi irodák: Baltimore, MD; Regionális Irodák: New York, Los Angeles, Genf, London, Tokió
Részvények: 111 500 760 részvény;
Ebből közkézen forog: 760 000 részvény;
Legnagyobb Részvényesek: Penstone Equities 8%; InterMutual Fund 7%; Mr. Maxwell Orvis 6%.
Fegyveresek: 150 ember biztonsági őrként beosztva a kirendeltségekhez és a szállítmányok mellé, plusz 150 harckész ember. Különleges képzésben részesült személyek száma: 5
Felszerelés és Források: a P&D irodákban van talán a világ legszigorúbb biztonsági rendszere, és a Konzolcowboyaik is csúcskategóriájúak. Az értékes szállítmányokat legalább 4 felfegyverzett AV-6-osból álló konvojjal szállítják; a járművekből a társaság összesen 30 darabbal rendelkezik. Minden kirendeltségnek egy sugárhajtású cégrepülőgép és egy helikopter áll rendelkezésére a fontos személyek szállításához. Nagy távolságokra történő teherszállításhoz a társaság sugárhajtású szállítógépeket bérel különböző forrásokból.

BODY IMAGE
Amikor a legjobbat akarja...
1-417-555-8900

AZ ÚJ BANKKÖZPONT CSAK-NEM KÉSZEN ÁLL

Night City – Az új Észak-Amerikai bankelszámolási központ építése végső szakaszába érkezett, jelentették be ma a tisztviselők. A CHIPS-II létesítmény (Clearing House Interbank Payment System) olyan komputereknek ad helyet, melyek naponta euródollárok százmilliárdjait utalják át a bankok között. A komputereket a CalDigital gyártotta, a legnagyobb és leggyorsabb közszolgálatba állított gépek.

A létesítmény tesztelését előreláthatólag 6 hónapon belül megkezdik, és már a jövő nyáron átadásra kerülhet. Az épületet a Perkins/Worldwide konszern építette.

A BANKOK ELEKTRONIKUS TOLVAJLÁSBÓL SZÁRMAZÓ VESZTESÉGEI EGYRE NÖVEKEDNEK

Washinton – A Jegybank hivatalnokai ma tették közzé, hogy az elmúlt évben az amerikai pénzintézetek több mint 400 millió euródollárt vesztettek a komputeres betörések és elektronikus hitelbűncselekmények következtében. Ez számottevő növekedést jelent, az inflációt is figyelembe véve 5%-kal magasabb, mint tavaly. A szövetségi kormány a bankok közötti átutalások lebonyolítását, az ügyfelek azonosítását és a cégek közötti ellentéteket komoly problémának (folytatás a C-49. oldalon)

MUNKAERŐ KERESTETIK: BETONMUNKÁSOK, MUNKAGÉP KEZELŐK, HEGESZTŐ SZAKMUNKÁSOK, VILLANYSZERELŐK ÉS ÉPÍTŐIPARI SZAKMUNKÁSOK:
A Perkins/Worldwide Építővállalat néhány nagyobb építkezést folytat New York-ban. A munka elvégzéséhez szakképzett munkásokat keresünk. A fizetés versenyképes a szakszervezeti tarifákkal, egyedülálló juttatásaink garantálják, hogy munka közben is biztonságban érezze magát. Hívja az 1-910-555-1900-as számot a részletekkel kapcsolatban.
A PERKINS/WORLDWIDE ÉPÍTŐVÁLLALAT VEVŐ AZ ÖN TUDÁSÁRA!

Sztori 8:

A nagy balhé

Információ a Játékosoknak:

A társaságot felbérlik, hogy vegyenek részt egy nagystílű bűncselekmény végrehajtásában: a Peak & Derrera New York-i lerakatának kirablásában.

A főnökötök egy John „Sonny" Altaro nevezetű Fixer, aki szemlátomást sok kapcsolattal rendelkezik a szervezett bűnözés „tradícionális" figurái között. A szajrén a következőképpen osztoznátok: 40% azoknak a pasasoknak, akik elpasszolják a fémet, 20% Altarónak, 10% egy meg nem nevezett P&D alkalmazottnak a fáradozásaiért, és a maradék 30% a csapatnak. Altaro részletes térképeket mutat a P&D épület fizikai és elektronikus biztonsági berendezéseiről, és birtokában van néhány alacsonyabb prioritású belépési kódnak. Altaro szinte bármilyen illegális felszerelést képes beszerezni. Maximum 200 000 eb fordítható az akció előkészítésére.

A toborzás körülbelül 1 héttel a palládium érkezése előtt történik. A közelgő pocsék időjárás ekkorra már előre jelezhető. Amint a palládium megérkezik a lerakatba, a P&D megvárja, amíg a rossz időjárás enyhül, és csak eztán osztja szét a nemesfémet a kirendeltségei között. Így a csapatnak 3-5 nap áll rendelkezésére a munka elvégzésére.

Használható információ, hogy a motoros szánok kb. 2500eb-be kerülnek. Kétszemélyesek, és 40 km/h sebességgel képesek 250 kg súlyú terhet vontatni. Terhelés nélkül a motoros szánok 70 km/h sebességre képesek.

Jegyzetek a Játékvezetőnek:

Ennek a sztorinak valahogy úgy kellene lezajlania, mint egy klasszikus „thriller /bankrablásos" mozinak. Kezeslábasba bújt emberek rejtett mikrofonokkal, felszerelésük fölé görnyednek a jelzés nélküli járművek hátuljában, csuklyás zubbonyba öltözött felderítő/megfigyelő csoportok távvezérlésű kamerákat helyeznek el a szomszédos háztetőkön, telefontársaság alkalmazottainak álcázott technikusok hatolnak be a helyi kapcsoló-állomásokra stb. Sok-sok alapos tervezésre lesz szükség.

A palládiumot egyetlen nagy helyiségben tartják a P&D épület alagsorában; egy AV-6-os számára megfelelő méretű teherlift vezet ide a tetőről, és közvetlenül a helyiség ajtaja előtt áll meg. Féltucat elektromos targonca áll rendelkezésre; mindegyik 500 kg teherbírású. A palládium lezárt fémkazettákban hever a lerakat padlóján, mindegyik kazetta 4000 troy-unciát (125 kg) tartalmaz. A kazetták könnyen felismerhetők. Az összes többi nemesfémet zárt, páncélozott polcokon tárolják a helyiségben; ezeknek a felrobbantása rendkívül időigényes lenne, és valószínűleg nem éri meg a kellemetlenségeket.

Ha a csapat a megfelelő napot választja, még a helyből felszálló járműveknek is nehézségeik támadhatnak a repüléssel.

Állandóan tíz fegyveres őr teljesít szolgálatot, és másik tíz páncél nélkül alszik az alagsor egyik kis helyiségében. A vihar két legrosszabb napja alatt csak két másik alkalmazott tartózkodik itt, egyikük az igazgató, a másik a titkárnő, aki válaszol a telefonhívásokra. Rutin telefonkapcsolatot csak a társaság baltimore-i központi irodájával tartanak.

Ha riasztás érkezik a rendőrségre, néhány csúszkáló riadókocsi tűnik fel az utcán öt-tíz perc múlva; a Taktikai Osztag csak húsz perc alatt ér a helyszínre.

Sztori 9:

Hétvégi kémkedés

Információ a Játékosoknak:

A karaktereket felkeresi egy jól ismert (vagy legalábbis más zsokék számára jól ismert) konzolcowboy. Havi 2000 eurót ajánl, ha munkát szereznek maguknak a CHIPS-II építkezésen és vállalják néhány „fekete doboz" felszerelését. A dobozok többségét egyszerűen betonba lehet ágyazni, antennájukkal éppen az anyag felszíne alatt; néhányat viszont kényesebb helyeken kell elhelyezni, csővezetékekre vagy telefonvonalakra kötni. Pár ilyen dobozkát kell felszerelni hetente, egy vagy két hónapon keresztül; a fickónak mindössze ennyire lenne szüksége, hogy megvethesse a lábát a nemzetközi pénzpiacon.

Jegyzetek a Játékvezetőnek:

A CHIPS-II építkezési területen igen szigorúak a biztonsági intézkedések, páran a biztonságiak közül még emlékeznek arra, hogy mi történt az amerikai nagykövetséggel Moszkvában a '80-as években. A munkásként dolgozó karakterek nem viselhetnek páncélt, és csak a legkisebb fegyvereket cipelhetik magukkal; az őrök ellenben golyóálló mellényt, sisakot viselnek és smasszerpuskákkal vannak felfegyverezve.



NIGHT CITY TODAY

2020, November 17.
CCVI. Évfolyam, 36. szám

>BŰNÖZÉS
>WALLENSTEIN: JELEN: DENVER

ELTŰNT EGY TOP INFOCOMP KUTATÓ

Az Infocomp különféle rendőrszervek bevonásával intenzív nyomozást folytat Dr. Harold N. Wallenstein, vezető információelméleti kutató után. A 40 éves Dr. Wallenstein 3 nappal ezelőtt tűnt el egy tűzvész során denveri irodájából. Szakértők véleménye szerint gyújtogatás történt.

Wallenstein hat éve dolgozott az Infocomp-nál, és nagy elismerésre tett szert cége adatbázisának (folytatás C-22.old)

>ÜZLET
>EBM
>ADAT / KUTATÁS
>KÖZELMÚLT: JELEN: HAMBURG / MARSEILLES

Az EBM Átadja Új Információs Központját

Marseilles – Az Eurobusiness Machines Vállalat nyilatkozatot tett közzé, miszerint új adatfeldolgozó központot nyitnak Franciaországban, Marseilles-ben. Andrew Fenner szóvivő elmondta, hogy a központot 150 millió eb költségvetéssel építették. „Az EBM mindent megtett azért, hogy megépíthesse és felszerelhesse ezt a központot. Szeretnénk felvenni a versenyt az Infocomppal, a Rand-dal és a NipponData-val a korporációs adatbázis piacon." Csúcskategóriájú kutatóik az EBM berendezéseit használva képesek lesznek (folyt. C-2. old)

>EBM LÉTESÍTMÉNYEK
>DÉLI ÁLLAMOK
>KÖZELMÚLT: 2 HÉT: LAS VEGAS NM

AZ EBM GYAKORLATOT TART A SANGER LABORBAN

Las Vegas – Az elkövetkező 3 héten az EBM helyi leányvállalatánál, a Sanger Laboratóriumban, védelmi rendszerek tesztelése folyik. A társaság szóvivője hangsúlyozta, hogy a gyakorlat a telep határain belül zajlik, és nem jelent veszélyt a polgárokra. „A valósághű tesztek és gyakorlatok azért szükségesek, hogy felkészülhessünk minden lehetséges szabotázs vagy behatolási kísérlet elhárítására", jelentette ki a szóvivő.

A Sanger Laboratórium közel 200 embert foglalkoztat, közülük 20 személy megyénkből származik. Amikor a megye hivatalnokait a korporáció éles lőgyakorlatairól kérdeztük, nem volt hozzáfűzni valójuk.

>SANGER LABS
>VÉDELEM: 2 ÉV: LAS VEGAS NM

A SZÖVETSÉGIEK JÓVÁHAGYTÁK A LABOR VÉDELMI RENDSZEREIT

A BATF a mai napon jóváhagyta a Sanger Labor védelmi fegyverzeti kérvényét. Noha a döntés nem meglepő, mégsem nyerte el San Miguel megye közigazgatási tanácsának tetszését, akik mindvégig ellenezték a laboratórium felszerelését. A tanács elnöke, Tyrell Powell kijelentette, hogy azonnal benyújtják fellebbezésüket a bíróságnál.

A BATF döntése lehetővé teszi a Sanger számára, hogy maximum 30 nehézfegyverzetű biztonsági őrt és 2 fegyveres felderítő helikoptert állítson szolgálatba. A „nem-halálos" védelmi rendszerek, például az elektromos kerítések, szenzoros- és botlódrótos jelzőrendszerek már a helyükön vannak Las Vegastól keletre, a néhai Rocking R. Ranch helyén álló létesítményben.

>LAS VEGAS NM
>IDŐJÁRÁS
>JELEN: JELEN:

MAI IDŐJÁRÁS

A hétvégén Új-Mexikó északi részén erősen borús idő és alacsony hőmérséklet várható. A hőmérséklet nappali csúcsértéke +5, az éjszakai órákban –1 fok körül várható. Magasabb fekvésű területeken havazás is előfordulhat. A légszennyezettség szintje 380: védőfelszerelés nem szükséges.

A következő hétre kedvezőbb időjárás ígérkezik; az ég kitisztul és a hőmérséklet emelkedése várható.

Súlyos jégesőt jelentettek szerdán Durango-nál, Colorado államból; kár keletkezett a (folytatás a C-4.oldalon)

>UH-90
>ISMERTETÉS

PIACTÜKÖR:

Night City Today a Legjobb Termékek Vizsgálatában. Ma: az UH-90-es helikopter

Többcélú/csapatszállító helikopter, Allison T800 gázturbinás hajtóművel; integrált fedélzeti inerciális/GPS navigációs rendszer, minden időjárási körülmények között használható termo-képelemző rendszer, NOE robotpilóta (APQ-8000 terepkövető radarral), radarszenzor, infravörös zavaróberendezés, megerősített avionika, TI „segédpilóta" repülésvezérlő rendszer. Utazósebesség 280 km/h, csúcssebesség 325 km/h, 7 óra repülési idő, hatótávolság 2000 km (póttartályokkal), függőleges emelkedési sebesség 2,5 m/s; kétüléses pilótafülke, a teherfülke 6 felfegyverzett katona befogadására képes, összesen 8 utas szállítható. Légmentesen zárható kabin; NBC szűrőrendszer. Szerkezeti tömeg 1400 kg, max. felszállótömeg 3800 kg, max. tüzelőanyag-mennyiség 2000 liter; két 350 literes póttartállyal kiegészíthető távolsági repülésekhez. Három fegyverrögzítési pont: orr-rész és oldalpilonok.

Az UH-90-es tesztelésére a Mojave sivatagban, China Lake-nél került sor. Itt a gépet kipróbáltuk számos (folyt. C-9. oldalon)

BODY IMAGE
Amikor a legjobbat akarja...
1-417-555-8900

Sztori 10:

Rázós meló

Információ a Játékosoknak:

Az Infocomp csapatot keres alkalmazottjuk visszaszerzésére. Feltételezésük szerint információelméleti specialistájukat, Dr. Harold Wallensteint, EBM-esek rabolták el denveri irodájából, és jelenleg Új-Mexikóban, Las Vegastól keletre, a Sanger Laboratórium kutatótelepen készítik fel (plasztikázással és egyéb sebészeti beavatkozásokkal), hogy munkáját (természetesen más néven) az EBM új marseilles-i létesítményén folytathassa. Valószínűsíthető, hogy néhány napon belül légi úton, egy AV-4-essel átszállítják Wallensteint Albuquerque-be, utána pedig a cég sugárhajtású gépén Franciaországba repül.

Az Infocomp 15 000 euró előleget ajánl fel, a sikeres akcióért pedig további 15 000 eb-t kaszálhat a csapat. Amennyiben több pénzt akarnak a költségek fedezésére, vagy extra felszerelést igényelnek, meg kell győzniük az Infocompot arról, hogy használható tervvel rendelkeznek. Dr. Wallensteint épen és egészségesen kell leszállítani a megbízó denveri irodájába.

Legalább egy csapattagnak jó orvosi-technikusi képzettségekkel és felszereléssel kell rendelkeznie, hogy életben tartsa Dr. Wallensteint, ha netalán megsebesülne, vagy ha bombát ültettek a testébe (amit az Infocomposok valószínűnek tartanak). Ettől eltekintve a csapat összetétele nem fontos.

A műholdas felvételek egy 3 emeletes, 10 000 négyzetméter alapterületű főépületet, egy 1000 négyzetméteres hangár/garázst, és jelentős földegyengető munkálatot mutatnak a környéken. Mindent néhány hüvelyknyi hó borít. A telep körülkerített, négyzet alakú terület, oldalai kb. 3000 m hosszúak. Csak pár fa és bokor akad a rendezett területen; egyébként kopár, sík a terep. A legközelebbi hegyek északra és délre 5 000 illetve 3 000 méterre húzódnak a telep középpontjától. Egyetlen kétsávos, aszfaltozott bekötőút vezet nyugatra, Las Vegas felé. Az elmúlt két napban nem volt rajta forgalom.

Az EBM telep biztonsági berendezésekkel van teletűzdelve, melyeknek paraméterei ismeretlenek.

Az őrök párosával, gyalogosan őrjáratoznak. Állandó rádiókapcsolatot tartanak a főépület biztonsági szobájával, kódolt csatornákat használnak. Általában 2 páros teljesít járőrszolgálatot; szinte biztosra vehető, hogy infravörös látókészülékeket is használnak.

Nyílt titok, hogy a telepen 2 helikopter tartózkodik; az egyik a hangárban, a másik állandó készültségben a leszállópályán, legénységgel a fedélzetén. Műholdas megfigyelések alapján kiderült, hogy a felszállási engedély kiadása és a kopter felszállása nem tart tovább 15 másodpercnél. A harci helikopterek UH-90-esek, orr-rész alá épített 25 mm-es gépágyúval. Legalább egy négyfős rohamosztag áll mindig készenlétben, hogy szükség esetén a helikopterrel tartson.

Feltételezések szerint a Sanger Labor jelenleg „biztonsági zár" alatt működik. A felügyelő és karbantartó munkákat végző helybeli alkalmazottakat értesítették, hogy vegyenek ki egy-két hét fizetett szabadságot. Ha a játékosok kapcsolatba kerülnek ezekkel a személyekkel, információkat szerezhetnek az épületek belső elrendezésével és a biztonsági intézkedésekkel kapcsolatban.

A Sanger Labor szinte biztosan rendelkezik NBC légszűrőkkel és érzékelőkkel, ami meggátolja, hogy a létesítményt gázzal árasszák el a szellőzőrendszeren keresztül.

Az Infocomp biztosítja az anyagokat Dr. Wallenstein azonosításához, amennyiben a kérdéses személy külseje még nem változott meg jelentősen.

Jegyzetek a Játékvezetőnek:

Ez aztán kemény meló lesz. A 30 állig felfegyverzett őrről, a mindenütt megtalálható botlódrótokról, szenzorokról és helikopterekről szóló hír úgy igaz, ahogy az újság megjósolta. Ráadásul egy top-Eurószólót is küldtek (Marc Dumouline) a telepre, az egész akció „felügyeletére". Dr. Wallenstein három napon belül Franciaországba repül.

Alaphelyzetben 4 őr járőrözik odakint; egy négyfős „akciócsoport" áll állandó készenlétben, teljes felszerelésben; 1-1 őr található a főépület bejáratánál és Dr. Wallenstein szobája előtt; 5 másik a főépületet járja. A maradék 30 szolgálaton kívül van, de Dumouline parancsára harci felszerelésben és fegyverrel alszanak. A hangárban egy UH-90-es (30 másodperc alatt repülésre kész) és két furgon.

A biztonsági szobában 7 technikus figyeli a kamerákat és riasztóberendezéseket. Konzolcowboyuk, Seagull, az EBM System1300-as komputerét ellenőrzi. Dumouline állandóan a monitorszobában marad, hacsak nem észlelik a játékosokat a főépületben, vagy annak közelében; ebben az esetben az orvosi részleg felé veszi az irányt.

Egy darab, légi célok elfogására alkalmas Stinger-POST III rakétavető (5000 méteren belül 75% találati valószínűség, infravörös és optikai célzóberendezés) áll a védők rendelkezésére.

Dr. Wallenstein a második emeleten, az orvosi részlegben éppen a kozmetikai sebészet fáradalmait piheni ki. Ő az egyetlen beteg (tehát azonosítása megváltozott arca és ujjlenyomatai ellenére sem fog gondot jelenteni). Nem mozgásképes, teljesen elkábították. Kissé túlsúlyos a fickó (105 kg), de szerencsére akad tolószék és hordágy a részlegben. Nem ültettek bombát a testébe (hacsak a játékvezető különösen nem kegyetlen).

Az épületben tartózkodó többi (kb. 150) embernek esze ágában sincs harcba bocsátkozni a játékosokkal. Ha az akció előtt sikerül megdumálni vagy megfélemlíteni őket, a környéken lakó (szabadságolt) portások némelyike durva vázlatot készíthet a telepről, és leírhatja a szokásos (Dr. Wallenstein előtti) biztonsági procedúrákat. Egyikük sem látta Dumouline-t.

Dr. Wallenstein távozásának napján egy sugárhajtású EBM repülőgép, 4 felfegyverzett AV-4-es és néhány furgon (összesen 25 EBM katonával) érkezik kora hajnalban Albuquerque repülőterére. Az AV-4-esek közül három repül el a telepre, felveszik Dr. Wallensteint és Dumouline-t, aztán visszatérnek a repülőtérre. Az AV-4-esek körülbelül 20 perc alatt teszik meg az Albuquerque és a laboratórium közötti távolságot, és csak az egyik fog kb. 60 másodpercig a földön tartózkodni.

NÉV

SZEREP ☐ Szóló ☐ Rocker ☐ Konzolcowboy ☐ Média ☐ Nomád ☐ Fixer ☐ Zsaru ☐ Céges ☐ Technikus ☐ OrvTechnikus

KARAKTERPONTOK

CYBERPUNK

KARAKTER RAJZA

KÉPESSÉGEK

INT [ ] REF [/] TECH [ ] HIDV [ ]
VONZ [ ] SZER [ ] MOZG [ ] FIZ [ ]
EMP [/] Futás [ ] Ugrás [ ] Emelés [ ]

Testrész

Fej 1	Törzs 2-4	J. Kar 5	B. Kar 6	J. Láb 7-8	B. Láb 9-0

Páncél SFÉ

MENTŐ

FM

KÖNNYŰ	SÚLYOS	KRITIKUS	HALÁLOS0	HALÁLOS1
Sokk=0	Sokk=-1	Sokk=-2	Sokk=-3	Sokk=-4

HALÁLOS2	HALÁLOS3	HALÁLOS4	HALÁLOS5	HALÁLOS6
Sokk=-5	Sokk=-6	Sokk=-7	Sokk=-8	Sokk=-9

KÉPZETTSÉGEK Add össze a képzettségedet a képességeddel, és úgy írd be a rubrikába. A chipezett képzettségeket X-szel jelöld meg!

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:
Befolyás [ ]
Berhelés [ ]
Család [ ]
Harcérzék [ ]
Interface [ ]
Karizmatikus Vezetőkészség [ ]
Orvoslás [ ]
Szavahihetőség [ ]
Tekintély [ ]
Seftelés [ ]

VONZERŐ
Testápolás [ ]
Öltözködés és Divat [ ]

FIZIKUM
Állóképesség [ ]
Erőfitogtatás [ ]
Úszás [ ]

AKARATERŐ/HIDEGVÉR
Alvilág ismerete [ ]
Kínzás/Kábítószerek tűrése [ ]
Megfélemlítés [ ]
Szónoklás [ ]
Vallatás [ ]

EMPÁTIA
Csábítás [ ]
Előadókészség [ ]
Emberismeret [ ]
Interjú [ ]
Meggyőzés/Rábeszélés [ ]
Vezetőkészség [ ]
Viselkedés [ ]

INTELLIGENCIA
Adatbáziskezelés [ ]
Antropológia [ ]
Biológia [ ]
Botanika [ ]
Diagnózis [ ]
Éberség/Észlelés [ ]
Fizika [ ]
Kémia [ ]
Kompozíciókészség [ ]
Könyvelés [ ]
Követés/Felkutatás [ ]
Műveltség [ ]
Nyelvismeret (választott) [ ]
Oktatás [ ]
Programozás [ ]
Rejtőzés/Lerázás [ ]
Rendszerismeret [ ]
Szakértelem [ ]
Szerencsejáték [ ]
Történelem [ ]
Tőzsdézés [ ]
Túlélés (vadonban) [ ]
Zoológia [ ]

REFLEX
Atlétika [ ]
Géppisztolyok [ ]
Harcművészet (választott) [ ]
Íjászat [ ]
Kitérés és Szabadulás [ ]
Közelharc [ ]
Lopakodás [ ]
Motorbicikli [ ]
Munkagépek Kezelése [ ]
Nehézfegyverek [ ]
Pilóta (Gyro) [ ]
Pilóta (vitorlázók/ballonok) [ ]
Pilóta (merevszárnyú) [ ]
Pilóta (helyből felszálló) [ ]
Pisztolyok [ ]
Puskák [ ]
Tánc [ ]
Verekedés [ ]
Vezetés [ ]
Vívás [ ]

TECHNIKA
AeroTech [ ]
Álcázás [ ]
AV Tech [ ]
Barkácsolás [ ]
Biztonságtechnika [ ]
Cyberdeck Tervezése [ ]
Cyber Tech [ ]
Elektronika [ ]
Elsősegély [ ]
Fegyverismeret [ ]
Fotózás és Filmezés [ ]
Gyógyszerészet [ ]
GyroTech [ ]
Hamisítás [ ]
Hangszer [ ]
Kriog.tartály Működtetése [ ]
Rajzolás vagy Festés [ ]
Robbantás [ ]
Zárnyitás [ ]
Zsebmetszés [ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]

HÍRNÉV [ ]
JELENLEGI FP [ ]
EMBERIESSÉG [ ]

CYBERWARE

Típus	EV	Ár
Teljes EV és Euró költség		

© R Talsorian Games, 1991 All Rights Reserved A másolás személyi használatra engedélyezett.

ÉLETÚT, FELSZERELÉS ÉS FEGYVEREK

ÉLETÚT

Stílus

Öltözködés
Hajviselet
Ismertetőjegyek
Nemzetiség
Nyelvek

Családi Háttér

Testvérek száma ♂ ☐ ♀ ☐

Motivációk

Személyiség
Legkedvesebb személy
Mi a legfontosabb
Hogyan érzel mások iránt
Legkedvesebb tárgyad

Események

Egy esemény évente, 16 éves kor fölött.

ÉVEK	

FELSZERELÉS

Típus	Ár	Súly

FEGYVEREK

Megnevezés	Típus	PON	Rejt.	Besz.	Sebz.	Lövések száma	TGY	Megb.

© R Talsorian Games, 1991 All Rights Reserved. A másolás személyi használatra engedélyezett.

NÉV

SZEREP ☐ Szóló ☐ Rocker ☐ Konzolcowboy ☐ Média ☐ Nomád ☐ Fixer ☐ Zsaru ☐ Céges ☐ Technikus ☐ OrvTechnikus

KARAKTERPONTOK

KÉPESSÉGEK

INT [ ] REF [/] TECH [ ] HIDV [ ]
VONZ [ ] SZER [ ] MOZG [ ] FIZ [ ]
EMP [/] Futás [ ] Ugrás [ ] Emelés [ ]

Testrész

Fej 1	Törzs 2-4	J. Kar 5	B. Kar 6	J. Láb 7-8	B. Láb 9-0

Páncél SFÉ

MENTŐ

FM

KÖNNYŰ ☐ SÚLYOS ☐ KRITIKUS ☐ HALÁLOS0 ☐ HALÁLOS1 ☐
Sokk=0 Sokk=-1 Sokk=-2 Sokk=-3 Sokk=-4
HALÁLOS2 ☐ HALÁLOS3 ☐ HALÁLOS4 ☐ HALÁLOS5 ☐ HALÁLOS6 ☐
Sokk=-5 Sokk=-6 Sokk=-7 Sokk=-8 Sokk=-9

Cyberware

Különleges Képesség
Képzettségek

Felszerelés

© R. Talsorian Games, 1991. A másolás személyi használatra engedélyezett.

NÉV

SZEREP ☐ Szóló ☐ Rocker ☐ Konzolcowboy ☐ Média ☐ Nomád ☐ Fixer ☐ Zsaru ☐ Céges ☐ Technikus ☐ OrvTechnikus

KARAKTERPONTOK

KÉPESSÉGEK

INT [ ] REF [/] TECH [ ] HIDV [ ]
VONZ [ ] SZER [ ] MOZG [ ] FIZ [ ]
EMP [/] Futás [ ] Ugrás [ ] Emelés [ ]

Testrész

Fej 1	Törzs 2-4	J. Kar 5	B. Kar 6	J. Láb 7-8	B. Láb 9-0

Páncél SFÉ

MENTŐ

FM

KÖNNYŰ ☐ SÚLYOS ☐ KRITIKUS ☐ HALÁLOS0 ☐ HALÁLOS1 ☐
Sokk=0 Sokk=-1 Sokk=-2 Sokk=-3 Sokk=-4
HALÁLOS2 ☐ HALÁLOS3 ☐ HALÁLOS4 ☐ HALÁLOS5 ☐ HALÁLOS6 ☐
Sokk=-5 Sokk=-6 Sokk=-7 Sokk=-8 Sokk=-9

Cyberware

Különleges Képesség
Képzettségek

Felszerelés

© R. Talsorian Games, 1991. A másolás személyi használatra engedélyezett.

NÉV

SZEREP ☐ Szóló ☐ Rocker ☐ Konzolcowboy ☐ Média ☐ Nomád ☐ Fixer ☐ Zsaru ☐ Céges ☐ Technikus ☐ OrvTechnikus

KARAKTERPONTOK

KÉPESSÉGEK

INT [ ] REF [/] TECH [ ] HIDV [ ]
VONZ [ ] SZER [ ] MOZG [ ] FIZ [ ]
EMP [/] Futás [ ] Ugrás [ ] Emelés [ ]

Testrész

Fej 1	Törzs 2-4	J. Kar 5	B. Kar 6	J. Láb 7-8	B. Láb 9-0

Páncél SFÉ

MENTŐ

FM

KÖNNYŰ ☐ SÚLYOS ☐ KRITIKUS ☐ HALÁLOS0 ☐ HALÁLOS1 ☐
Sokk=0 Sokk=-1 Sokk=-2 Sokk=-3 Sokk=-4
HALÁLOS2 ☐ HALÁLOS3 ☐ HALÁLOS4 ☐ HALÁLOS5 ☐ HALÁLOS6 ☐
Sokk=-5 Sokk=-6 Sokk=-7 Sokk=-8 Sokk=-9

Cyberware

Különleges Képesség
Képzettségek

Felszerelés

© R. Talsorian Games, 1991. A másolás személyi használatra engedélyezett.

NÉV

SZEREP ☐ Szóló ☐ Rocker ☐ Konzolcowboy ☐ Média ☐ Nomád ☐ Fixer ☐ Zsaru ☐ Céges ☐ Technikus ☐ OrvTechnikus

KARAKTERPONTOK

KÉPESSÉGEK

INT [ ] REF [/] TECH [ ] HIDV [ ]
VONZ [ ] SZER [ ] MOZG [ ] FIZ [ ]
EMP [/] Futás [ ] Ugrás [ ] Emelés [ ]

Testrész

Fej 1	Törzs 2-4	J. Kar 5	B. Kar 6	J. Láb 7-8	B. Láb 9-0

Páncél SFÉ

MENTŐ

FM

KÖNNYŰ ☐ SÚLYOS ☐ KRITIKUS ☐ HALÁLOS0 ☐ HALÁLOS1 ☐
Sokk=0 Sokk=-1 Sokk=-2 Sokk=-3 Sokk=-4
HALÁLOS2 ☐ HALÁLOS3 ☐ HALÁLOS4 ☐ HALÁLOS5 ☐ HALÁLOS6 ☐
Sokk=-5 Sokk=-6 Sokk=-7 Sokk=-8 Sokk=-9

Cyberware

Különleges Képesség
Képzettségek

Felszerelés

© R. Talsorian Games, 1991. A másolás személyi használatra engedélyezett.

Cyberpunk

CYBERDECK LAP

Modell _____ ***CPU-k száma*** ____

[ ] Celluláris [ ] Hordozható [ ] Harci Deck
[ ] Végtagba építhető [ ] Standard

Teljes Ár _____ ***AdatFalak Ereje*** ____

KódKapu Ereje _____ ***Sebesség*** ____

Memória _____

Opciók?

[ ] 'Tróda készlet [ ] Billentyűzet [ ] Videoképernyő [ ] Nyomtató
[ ] Chipleolvasó [ ] Voxbox [ ] Szkenner [ ] Extra chipek

Személyes IKON _____

_____

PROGRAMOK

Típus	***ME***	***Erő***	***Ár***
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Photocopy permission granted for personal use.

Cyberpunk

CYBERDECK LAP

Modell _____ CPU-k száma ____

[ ] Celluláris [ ] Hordozható [ ] Harci Deck
[ ] Végtagba építhető [ ] Standard

Teljes Ár _____ AdatFalak Ereje ____

KódKapu Ereje _____ Sebesség ____

Memória _____

Opciók?

[ ] 'Tróda készlet [ ] Billentyűzet [ ] Videoképernyő [ ] Nyomtató
[ ] Chipleolvasó [ ] Voxbox [ ] Szkenner [ ] Extra chipek

Személyes IKON _____

_____

PROGRAMOK

Típus	ME	Erő	Ár
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Photocopy permission granted for personal use.



A MÁGIA KÖNYVE

Hamarosan megjelenik!



Árnyékháborúk

Jöjj Sytisbe, bérelj csónakot, járd be a csatornák hálózta várost! Zászlók csattognak a szélben, sosem látott szépségű paloták előtt visz az utad. De vigyázz: a Házak figyelnek téged! Ha árnyakat látsz a parton, ha felfordult csónakot sodor feléd a víz, fordulj el inkább… vagy ragadd meg köpenyed alatt a kardod! Talán szükséged lesz rá. Talán hamarabb is, mint gondolnád…

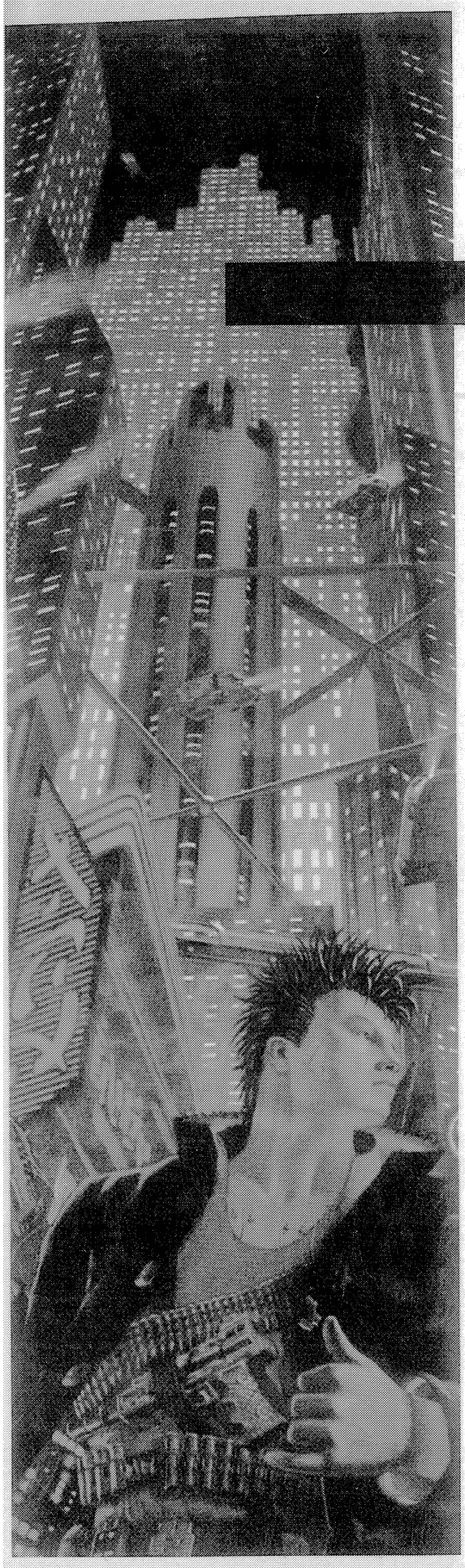
A Codex Imperialis sorozat következő kötete feltárja előtted a Házak titkait. Betekintést kínál az abrÿssi hatalmak és politikájuk rejtett életébe, ahogyan Sytisben mondják: az *Árnyakba*. A kötet segítségével kiismerheted az ellenséget, elháríthatod ármányos cselvetését, legyőzheted és megalázhatod a rivális Házakat.



Ez a könyv számos titkos jegyzetet is tartalmaz! Az Árnyékháborúk sötét világában hasznos útmutató: feltárja a szövevényes abrÿssi politika legmélyebb titkait: leleplezi a Nagy Házak módszereit, az Árnyházak céljait, a rejtett szövetségeket. Magadra maradtál? A Házak kopói járnak a nyomodban? Nos, védelemre szorulsz. Hallottál már a Harci Házakról? És a Tradÿss Császári Árnyházról?

Az *Árnyékháborúk* kiegészítő nélkülözhetetlen segédlet kalandmester és játékos számára egyaránt. Akár Sytisben mesélsz, akár innen származik a karaktered, ebből a könyből sokat tanulhatsz. Az Árnyékháborúk át és átszövik Abrÿsst, a háttérből a Házak szítják a hatalmi harcokat. Bármerre is jársz a földrészen, ez a kötet hasznos tudással tesz gazdagabbá. Minden szerepjátékosnak ajánljuk.

A Codex Imperialis következő kötete hamarosan megjelenik, részletes szabályokkal, leírásokkal és novelákkal 200 oldalon keresztül, Zsilvölgyi Csaba (Max) és Vida László munkáival gazdagon illusztrálva.



cyberpunk

SZEREPJÁTÉK A SÖTÉT JÖVŐBEN

Felhőkarcoló-erődjeikből multinacionális cégek irányítják a világot; akaratuknak kibernetizált zsoldosok hada szerez érvényt. A lepusztult városi vadon utcáin Booster-bandák gyilkolnak és fosztogatnak, fotómodellé plasztikázott technikusok nyomulnak páncélozott országúti harcosokkal vállvetve a Posztholokauszt innenső oldalán: a legforróbb klubokban, a leglazább bárokban, a legsötétebb sikátorokban. A világ egyetlen szűnni nem akaró mulatozásban tobzódik... A Jövő még sosem volt ennyire ijesztő.

De Te megváltoztathatod. Mert interface aljzatokat hordasz a csuklódban, fegyvereket a karodban, lézereket a szemedben, bio-chip programok üvöltenek az agyadban. Harcra vagy drótozva, felcuccolva – életveszélyesen élsz ott, ahol csak a legkeményebbek és legvagányabbak maradhatnak életben. Mert CYBERPUNK vagy.

CYBERPUNK: a sötét jövő eredeti szerepjátéka. Vállalati bérgyilkosok, heavy-metal hősök és önpusztító konzolcowboyok világa, megspékelve jókora adag élvonalbeli technikával, brutális utcai harcokkal, és sodró lendületű cselekménnyel. Ebben a könyvben mindent megtalálsz, ami a 2000-es évek halálos Utcáihoz kell – egy véresen realisztikus és gördülékeny játékrendszert...

A TARTALOMBÓL:

Rockerek: Lázadó hard-rock hősök – dalaikkal harcolnak az igazságért!
Szólók: Vállalati cyberzsoldosok – inkább gépek, mint emberek!
Konzolcowboyok: A legmenőbb adatháborítók – bármelyik AdatErődöt feltörik!
Médiák: High-tech riporterek – a végsőkig elmennek a szenzációért!
Nomádok: a Posztholokauszt országútjain cirkáló cybermotoros renegátok!
Cégesek: Ravasz üzletemberek, akik az óriáscégek halálos játszmáit játsszák!
Technikusok: A heavy-metal korszak kibernetikus zsenijei!
Fixerek: Dörzsölt utcai seftesek – bármit képesek megszerezni!
Zsaruk: A törvény felfegyverzett őrei a nagyvárosi dzsungelben!

2.0.2.0.
A MÁSODIK KIADÁS

R. TALSORIAN GAMES INC.

R. TALSORIAN GAMES, INC.
P.O. Box 7356, Berkeley, CA USA 94706

Copyright © 1990, 1991, 1993 R. Talsorian Games, Inc. Minden jog fenntartva. A Cyberpunk® az R. Talsorian Games védjegye.

A magyar kiadás joga az Impérium Bt. kizárólagos tulajdona. Minden jog fenntartva.

